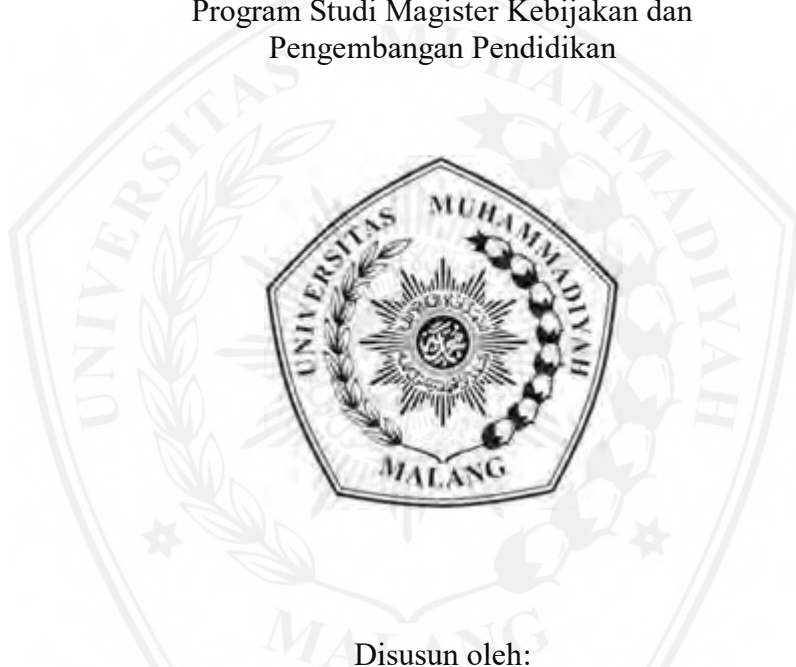


**PENGEMBANGAN VIDEO CEDERA DAN PENANGGULANGANNYA
UNTUK PEMANFAATAN SARANA DAN PRASARANA DI SEKOLAH
DASAR NEGERI SE-KECAMATAN PURWOSARI**

TESIS

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Derajat Gelar S-2
Program Studi Magister Kebijakan dan
Pengembangan Pendidikan



Disusun oleh:
MOCH. AMIN FARIS MAULIDIN AZMI
NIM 201610240211013

**DIREKTORAT PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
Juli 2018**

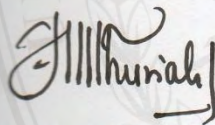
**PENGEMBANGAN VIDEO CEDERA DAN PENANGGULANGANNYA
UNTUK PEMANFAATAN SARANA DAN PRASARANA DI SEKOLAH
DASAR NEGERI SE-KECAMATAN PURWOSARI**

**MOCH. AMIN FARIS MAULIDIN AZMI
201610240211013**

Telah disetujui

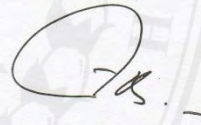
Pada hari/tanggal, **Rabu/ 25 Juli 2018**

Pembimbing Utama



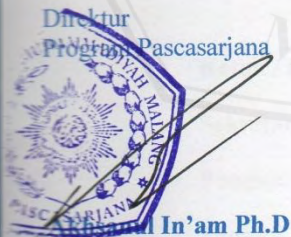
Dr. Nurul Zuriyah

Pembimbing Pendamping



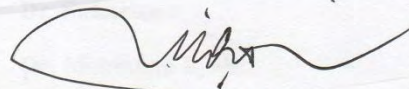
Dr. Sukarsono

Direktur
Program Pascasarjana



In'am Ph.D

Ketua Program Studi
Magister Kebijakan dan
Pengembangan Pendidikan



Dr. Agus Tinus

TESIS

MOCH. AMIN FARIS MAULIDIN AZMI
201610240211013

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada hari/tanggal, Rabu/ 25 Juli 2018
dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan
memperoleh gelar Magister/Profesi di Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Malang

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua / Penguji : Dr. Nurul Zuriah
Sekretaris / Penguji : Dr. Sukarsono
Penguji : Dr. Mohamad Syahri
Penguji : Dr. Agus Tinus

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : **MOCH. AMIN FARIS MAULIDIN AZMI**
NIM : **201610240211013**
Program Studi : **Magister Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan**

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. TESIS dengan judul: **PENGEMBANGAN VIDEO CEDERA DAN PENANGGULANGANNYA UNTUK PEMANFAATAN SARANA DAN PRASARANA DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KECAMATAN PURWOSARI**

Adalah karya saya dan dalam naskah Tesis ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dalam daftar pustaka.

2. Apabila ternyata dalam naskah Tesis ini dapat dibuktikan unsur-unsur **PLAGIASI**, saya bersedia Tesis ini digugurkan dan **GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN**, serta diproses sesuai hukum yang berlaku.
3. Tesis ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan **HAK BEBAS ROYALTY NONEKSKLUSIF**.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 25 Juli 2018

Yang menyatakan,



MOCH. AMIN FARIS M.A

Kata Pengantar

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat-Nya, sehingga Tesis ini bisa terselesaikan tepat pada waktunya. Tesis ini dibuat untuk tujuan akademis sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program Magister Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Malang, serta disusun secara sistematis agar mempermudah memahami materi yang disajikan didalamnya. Selama pencarian referensi dan penyusunan Tesis ini, tidak sedikit kendala yang penulis hadapi, namun berkat arahan dan bimbingan dari pihak-pihak terkait, maka kendala tersebut dapat diatasi. Untuk itu, secara khusus penulis ingin mengucapkan terima kasih yang akan penulis sampaikan kepada:

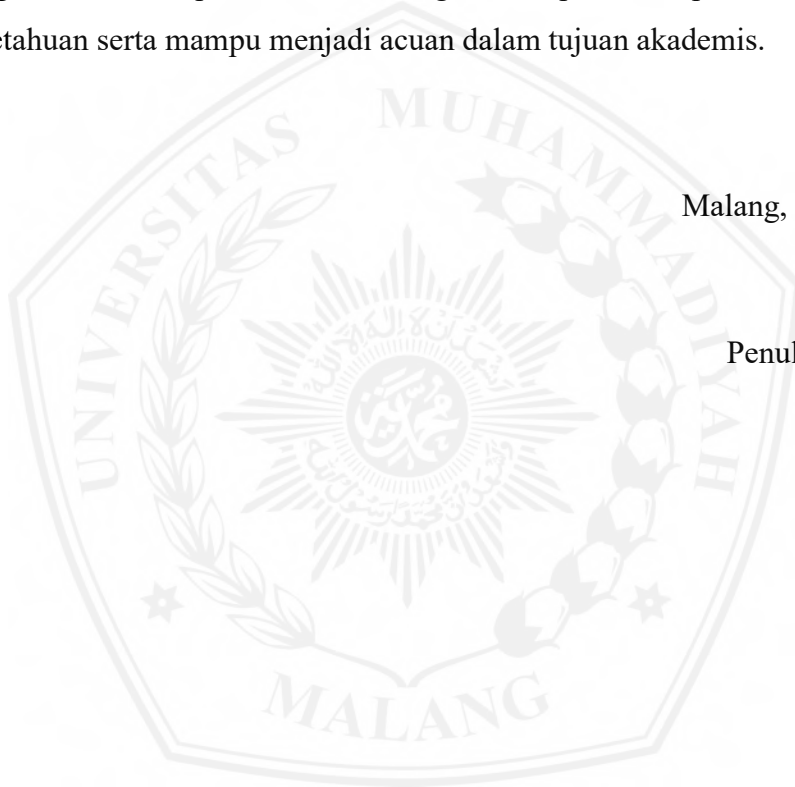
1. Dr. H. Fauzan, M.Pd selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Akhsanul In'am, Ph. D selaku Direktur Direktorat Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Malang, yang telah memberikan tugas kepada dosen untuk mengantarkan dan membimbing kami dalam menyelesaikan Tesis ini.
3. Dr. Agus Tinus, M.Pd selaku Ketua Program Studi Magister Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan yang telah memberikan izin serta pengarahan kepada penulis.
4. Dr. Nurul Zuriah, M.Si selaku pembimbing utama dan Dr. Sukarsono, M.Si selaku pembimbing pendamping, yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran memberikan bimbingan serta motivasi, arahan, dan saran yang cukup berharga.
5. Semua Staf Pengajar Program Magister Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan yang telah memberikan modal dalam penulisan Tesis dan selalu memberikan motivasi dalam menyelesaikan studi.
6. Keluarga saya tercinta terutama kedua orang tua saya Ayahanda M. Hasyim As'ary dan Ibunda Siti Hanifah beserta adik saya Akhmad Dafid Iqbal yang telah setia memberikan dukungan moril dan materil serta do'a yang selalu mengiringi dalam menyelesaikan studi.

7. Kekasih tercinta “Risma Ilmi Maulina” yang telah setia memberikan support moril dan materil serta do’a yang selalu senantiasa mengiringi dalam menyelesaikan studi S-2.
8. SDN Sengon 1, SDN Pucangsari 1, SDN Kayoman, SDN Sukodermo.
9. Rekan-rekan senasib seperjuangan di Program Magister Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan Offering B 2016 yang selalu saling menyemangati dalam menyelesaikan Tesis.

Akhir kata kami mengucapkan Terima kasih kepada semua pihak dan semoga Tesis ini dapat bermanfaat bagi kehidupan serta perkembangan ilmu pengetahuan serta mampu menjadi acuan dalam tujuan akademis.

Malang, 25 Juli 2018

Penulis,



Abstrak

Azmi, Moch Amin Faris Maulidin. 2018. *Pengembangan Video Cedera Dan Penanggulangannya Untuk Pemanfaatan Sarana Dan Prasarana Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Purwosari*. Tesis, Magister Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Malang. Pembimbing: (I) Dr. Nurul Zuriyah, M.Si, (II) Dr. Sukarsono, M.Si

Pemakaian LCD proyektor sebagai sarana pendukung proses belajar mengajar tidak pernah terpakai dalam proses pembelajaran. Penyebab tidak terpakainya LCD proyektor pada pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Penjas Orkes) di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Purwosari Kabupaten Pasuruan ialah tidak adanya alat pendukung yaitu video pembelajarannya. Tujuan Penelitian ini adalah mengembangkan video pembelajaran tentang cedera dan penanggulangannya penjas orkes untuk memaksimalkan sarana dan prasarana sekolah yaitu LCD Proyektor. Metode yang digunakan adalah untuk uji validitas mengacu pada Borg dan Gall, dan uji efektifitas menggunakan uji t. Hasil Pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) justifikasi ahli media sebesar 77,78% sangat valid (dapat digunakan), (2) justifikasi ahli pembelajaran sebesar 88,89% sangat valid (dapat digunakan), (3) uji coba tahap I kelompok kecil (guru) sebesar 93,06% sangat valid (dapat digunakan) dan (siswa) sebesar 90,15% sangat valid (dapat digunakan), (4) uji coba tahap II kelompok kecil (guru) sebesar 95,14% sangat valid (dapat digunakan) dan (siswa) sebesar 89,36% sangat valid (dapat digunakan), sedangkan uji efektifitas diketahui t-hitung sebesar -27,70 lebih kecil dari t-tabel (1,687), maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan video cedera dan penanggulangannya dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan hasil penelitian tersebut, pengembangan video cedera dan penanggulangannya dapat memaksimalkan sarana dan prasarana LCD proyektor yang tersedia.

Kata kunci: *Pengembangan, Video Pembelajaran, Sarana dan Prasarana*

Abstract

Azmi, Moch Amin Faris Maulidin. 2018. *Video Development Injury And Its Overcoming To Utilization Of Facilities And Infrastructure In Primary School Of Purwosari District*. Thesis, Master of Policy and Education Development, University of Muhammadiyah Malang. Counselor: (I) Dr. Nurul Zuriah, M.Si, (II) Dr. Sukarsono, M.Si

The use of LCD projectors as a means of supporting the teaching and learning process has never been used in the learning process. The cause of the unavailability of LCD projector in the lessons of physical education of sports and health (Penjas orkes) in the Elementary School District of Purwosari District Pasuruan is no support tool that is learning video. The purpose of this research is to develop a learning video about the injury and handling of orchestra to maximize school facilities and infrastructure that is LCD Projector. The method used is for validity test referring to Borg and Gall, and effectiveness test using t test. The results of the development in this study are as follows: (1) the justification of the media experts of 77.78% is very valid (usable), (2) the expert learning justification of 88.89% is very valid (usable), (3) stage I small group (teachers) of 93.06% is very valid (usable) and (students) 90.15% is very valid (usable), (4) small group stage test (teacher) of 95.14 % is very valid (usable) and (student) is 89,36% is very valid (usable), while effectiveness test known t-count equal to -27,70 smaller than t-table (1,687), hence can be concluded that usage video injury and coping can improve learning outcomes. With the results of the research, the development of video injury and handling can maximize the facilities and infrastructure LCD projectors available.

Keywords: *Development, Video Learning, Facilities and Infrastructure*

Daftar Isi

Isi	Halaman
Surat Pernyataan	i
Kata Pengantar.....	ii
Abstrak.....	iv
Abstract.....	v
Daftar Isi	vi
Daftar Tabel.....	viii
Daftar Gambar	ix
Daftar Lampiran	x
1. Pendahuluan.....	1
2. Kajian Pustaka.....	4
2.1. Penelitian Terdahulu.....	4
2.2. Penelitian dan Pengembangan	5
2.3. Kebijakan Sarana dan Prasarana.....	6
2.3.1. Kebijakan Sarana dan Prasarana Pendidikan.....	6
2.3.2. Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan	8
2.4. Media Video	10
2.5. Kerangka Berpikir	11
3. Metode Penelitian Dan Pengembangan	13
3.1. Jenis Penelitian dan Pengembangan	13
3.2. Jenis Data.....	14
3.3. Instrumen Pengumpulan Data	14
3.4. Teknik Analisa Data	15
3.5. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	17
4. Hasil	17
4.1. Penyajian Data.....	17
4.2. Revisi Produk	26
4.3. Uji Efektifitas	27
5. Kesimpulan dan Saran	31
5.1. Kesimpulan.....	31
5.2. Saran.....	32

5.2.1. Saran Pemanfaatan.....	32
5.2.2. Saran Dimensi.....	32
5.2.3 Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	33
Daftar Pustaka.....	33



Daftar Tabel

Isi	Halaman
Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu	4
Tabel 3.1. Teknik Analisis Data.....	15
Tabel 3.2. Analisis Persentase Tingkat Kelayakan Produk.....	16
Tabel 3.3. Uji Efektifitas Menggunakan Desain <i>One Group Pretest-Posttest</i> <i>Desain</i>	16
Tabel 4.1 Data Hasil Analisis Kebutuhan Siswa	18
Tabel 4.2 Data Hasil Wawancara Guru.....	19
Tabel 4.3 Data Hasil Evaluasi Ahli Media.....	20
Tabel 4.4 Data Hasil Evaluasi Ahli Pembelajaran	21
Tabel 4.5 Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (Guru).....	22
Tabel 4.6 Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (Siswa)	23
Tabel 4.7 Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar (Guru)	24
Tabel 4.8 Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar (Siswa).....	25
Tabel 4.9 Tanggapan, Komentar dan Saran Perbaikan dari Para Ahli dan Sukyek Coba	26
Tabel 4.10 Data Uji Normalitas <i>Pretest</i>	27
Tabel 4.11 Data Uji Normalitas <i>Posttest</i>	28
Tabel 4.12 Data Hasil Uji Efektifitas Menggunakan Uji t.....	30

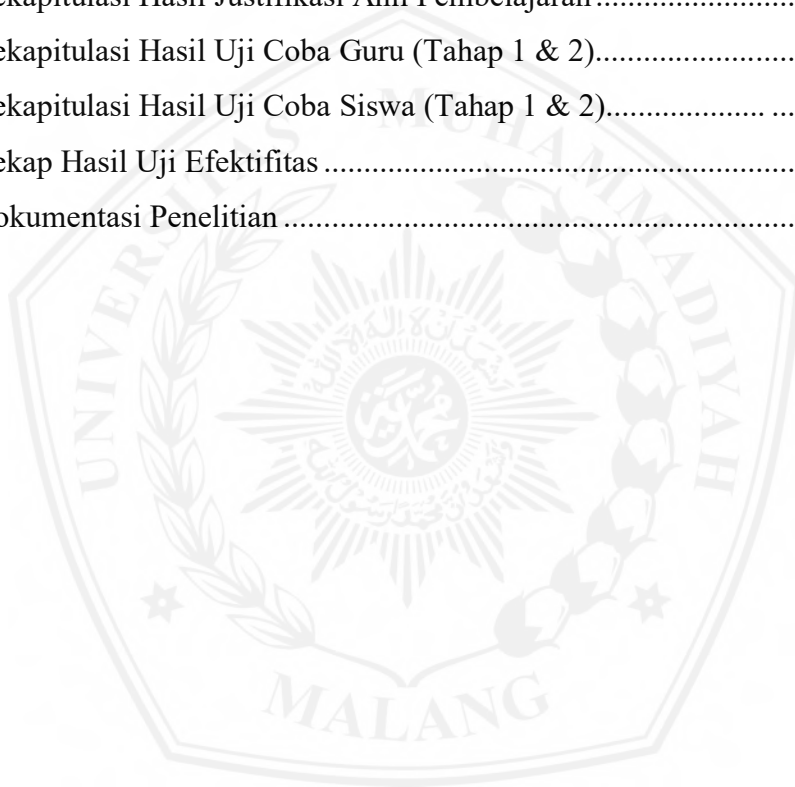
Daftar Gambar

Isi	Halaman
Gambar 2.1. Kerangka Berfikir.....	12



Daftar Lampiran

Lampiran	Halaman
1. Surat Ijin Penelitian.....	38
2. Surat Permohonan Justifikasi Ahli Media	42
3. Hasil Justifikasi Ahli Media.....	43
4. Rekapitulasi Hasil Justifikasi Ahli Media.....	49
5. Hasil Justifikasi Ahli Pembelajaran	50
6. Rekapitulasi Hasil Justifikasi Ahli Pembelajaran	56
7. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Guru (Tahap 1 & 2).....	57
8. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Siswa (Tahap 1 & 2).....	58
9. Rekap Hasil Uji Efektifitas	60
10. Dokumentasi Penelitian	61



1. Pendahuluan

Sarana dan prasarana merupakan unsur penting pada dunia pendidikan, yaitu untuk menunjang suatu proses pembelajaran yang ada di sekolah, karena itulah perlu dilakukan peningkatan dalam pendayagunaan dan pengelolaan agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai (Darmawan, 2014; Ni'matus, 2014). Pentingnya sarana dan prasarana untuk menunjang proses pendidikan juga sudah tertera dan diatur oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional "Setiap satuan pendidikan formal dan non formal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kewajiban peserta didik".

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Bab VII pasal 42 ayat 1 dan 2 juga mengatur tentang sarana dan prasarana sekolah yang berbunyi: Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi: perabot, peralatan pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai serta perlengkapan yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan. Setiap satuan pendidikan meliputi: lahan, ruang kelas, ruang pimpinan, ruang guru, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, kantin, tempat berolah raga dan tempat beribadah, tempat bermain, tempat berekreasi, dan ruang tempat lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 tahun 2007 tentang Standar Sarana dan Prasarana untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs), dan Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA).

Sarana dan prasarana pendidikan merupakan unsur penting dalam manajemen pendidikan, dan memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar. Sarana dan prasarana pendidikan digunakan untuk mempermudah memberikan pemahaman kepada siswa tentang materi yang disampaikan dengan menggunakan sarana dan prasarana pendidikan yang tepat agar dalam program kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien, (Megasari, 2014; Suri, 1995). Perlu

ada kesinambungan antara pengadaan dan pendayagunaan sarana dan prasarana pendidikan untuk menunjang proses belajar mengajar, (Tanggela, 2013; Yudi, 2012). Ketersediaan sarana dan prasarana merupakan suatu kewajiban bagi pemerintah khususnya pada suatu proses pendidikan yang ada untuk memajukan dan meningkatkan sumber daya manusia, (Ika, 2012).

Penyediaan sarana dan prasarana pendidikan persekolahan harusnya sesuai dengan kebutuhan, baik berkaitan dengan jenis dan spesifikasi, jumlah, waktu maupun tempat, dengan harga dan sumber yang dapat dipertanggungjawabkan dan dapat berkontribusi secara optimal sesuai harapan, (Suri, 1995). Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah mempengaruhi lembaga pendidikan khususnya para guru untuk tidak hanya menggunakan media konvensional, akan tetapi dikembangkan lagi kedalam media yang lebih modern. Beberapa Media yang digunakan diantaranya: Proyektor LCD (Liquid Crystal Display), OHP (Over Head Proyektor), Film Bingkai, VCD dan sebagainya yang masih banyak lagi. Keberadaan media pembelajaran salah satunya LCD proyektor sudah tercantum pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 8 Tahun 2017 tentang Petunjuk Teknis Bantuan Operasional Sekolah pada Bab V Penggunaan Dana tentang Ketentuan Penggunaan BOS pada SD dan SMP di poin 10 tentang pembelian LCD Proyektor untuk mendukung proses pembelajaran.

Kenyataan yang ada, sarana dan prasarana yang ada di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Purwosari Kabupaten Pasuruan ada beberapa yang perlu mendapat perhatian, yaitu pada pemakaian media pembelajaran, yaitu pada pemakaian LCD proyektor sebagai sarana pendukung proses belajar mengajar yang masih minim dilakukan bahkan tidak pernah terpakai dalam proses belajar mengajar. Penggunaan teknologi informasi yaitu pada media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas, sudah menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan di era global ini, (Muhson, 2010; Sugianto, 2013). Media merupakan komponen yang berupa alat pembelajaran yang berfungsi melancarkan jalannya kegiatan pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa, (Anam, 2015). Harapan dan tujuannya adalah siswa

lebih tertarik dalam mempelajari apa yang dijelaskan dan diterangkan dalam proses belajar mengajar yang dilakukan.

Membangkitkan minat, membangkitkan motivasi, rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar, pemakaian media pembelajaran dapat bermanfaat dalam proses belajar mengajar. Variasi mengajar dan pemanfaatan media yang baik dapat mampu membantu guru untuk dapat menghidupkan suasana di kelas, sehingga dapat memberikan nuansa yang baru dan menyenangkan bagi siswa agar dapat bersemangat dalam mencapai hasil belajar mereka, (Falahudin, 2014; Marfuah, 2015). Salah satu penyebab tidak terpakainya LCD proyektor terutama pada pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Penjas Orkes) di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Purwosari Kabupaten Pasuruan ialah tidak adanya alat pendukung yaitu video pembelajarannya. Video pembelajaran merupakan sarana pendukung untuk penyampaian materi-materi yang akan diberikan oleh guru ke siswa. (Kusuma, 2015) menjelaskan video pembelajaran dapat membuat siswa untuk belajar mandiri dan dapat memacu siswa untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru. Karena dibandingkan dengan hanya membaca buku dan mendengarkan secara verbal, proses pembelajaran yang bersifat audio visual akan lebih membuat siswa termotivasi karena proses belajar mengajar lebih bervariasi.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas itulah peneliti ingin membuat model pembelajaran yang baru untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan dalam proses belajar mengajar. Model yang diinginkan oleh peneliti adalah berkeinginan membuat model pembelajaran yang basis media dengan menayangkan sebuah video. Dengan demikian peneliti ingin mengembangkan video pembelajaran sebagai sarana penunjang proses belajar mengajar. Sarana dan prasarana yang tersedia dapat bermanfaat sebagaimana mestinya dalam proses belajar mengajar yaitu pada LCD proyektor yang sebelumnya tidak pernah dipakai dalam proses belajar mengajar, video pembelajaran yang akan dikembangkan ialah untuk pembelajaran proses belajar mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tentang cedera dan penanggulangannya. Judul yang akan diangkat adalah “Pengembangan Video Cedera Dan

Penanggulangannya Untuk Pemanfaatan Sarana Dan Prasarana Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Purwosari”

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana pengembangan video pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tentang cedera dan penanggulangannya sebagaimana yang ada pada buku pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
- b. Bagaimana kelayakan pengembangan video pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tentang cedera dan penanggulangannya sebagaimana yang ada pada buku pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

2. Kajian Pustaka

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi salah satu acuan dalam melakukan penelitian, sehingga dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Peneliti tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian yang dilakukan. Namun peneliti mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi untuk memperkaya bahan kajian pada penelitian. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan.

Tabel 2.1.
Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Judul Peneliti	Hasil Penelitian
(Muhammad Ali, 2009)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik	<ol style="list-style-type: none">1. Media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat baik berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran yang diukur berdasarkan dimensi kualitas yang meliputi aspek operasional, tampilan dan interaksi dengan rata-rata 3,74 skala likert sehingga layak digunakan untuk belajar mandiri.2. Respon mahasiswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sangat baik untuk mendukung belajar mandiri yang ditunjukkan dengan skor rata-rata penilaian 3,23 pada skala likert.
Perbedaan: Penelitian Ali mengembangkan media pembelajaran pada mata kuliah medan elektromagnetik, dengan analisis data menggunakan skala Likert. Sedangkan peneliti mengembangkan video dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tentang		

cedera dan penanggulangannya di sekolah dasar, dengan analisis data menggunakan Akbar dan Sriwiyana.		
Nama Peneliti	Judul Peneliti	Hasil Penelitian
(Budi Prasetyanto & Asyhar, 2011)	Pengembangan Video Pembelajaran Memperbanyak Tanaman Dengan Sambung Pucuk Untuk Siswa SMK	Berdasarkan hasil validasi, uji coba, dan revisi, dapat disimpulkan pengembangan video pembelajaran sangat berpengaruh dalam keberhasilan proses belajar mengajar di SMK tentang materi pembelajaran memperbanyak tanaman dengan cara sambung pucuk.
Perbedaan: Penelitian Prasetyanto mengembangkan media pembelajaran siswa SMK dalam pembelajaran memperbanyak tanaman dengan sambung pucuk, langkah yang digunakan menggunakan Dick dan Carey. Sedangkan peneliti mengembangkan video dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tentang cedera dan penanggulangannya di sekolah dasar, dengan langkah yang digunakan menggunakan Borg and Gall.		
Nama Peneliti	Judul Peneliti	Hasil Penelitian
(Purwanti, 2015)	Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure	Pengembangan media video pembelajaran dengan model ASSURE pada mata pelajaran Matematika dapat mengefektifkan pembelajaran. Buktinya pada nilai rata-rata peserta didik kelas XI TEI 1 sebelum 69, 19 menjadi 81, 48 sedangkan kelas XI TEI 2 rata-rata nilai yang semula 69, 58 menjadi 81, 55 sesudah menggunakan media video pembelajaran.
Perbedaan: Penelitian Purwanti mengembangkan media pembelajaran siswa SMK dalam pembelajaran matematika. Sedangkan peneliti mengembangkan video dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tentang cedera dan penanggulangannya di sekolah dasar.		

2.2. Penelitian Dan Pengembangan

Penelitian atau riset merupakan suatu proses yang dilakukan dengan sistematis dengan meliputi pengumpulan dan analisis data (informasi) dengan tujuan meningkatkan pengetahuan mengenai kejadian-kejadian yang menjadi perhatian maupun hal yang diminati. Pembagian penelitian tersebut didasarkan pada seberapa jauh penemuannya dapat diterapkan dan seberapa jauh perluasan

hasil bisa berlaku. Penelitian dilakukan dengan kaidah ilmiah, setiap tahap penelitian harus dilakukan secara cermat dan benar, dengan demikian diharapkan dapat menghasilkan suatu produk yang baik dan benar-benar dibutuhkan dalam bidang apapun.

Kegiatan penelitian memerlukan metode yang jelas dalam pelaksanaan penelitian, dengan demikian suatu penelitian adalah proses dan langkah-langkah yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi untuk meningkatkan pemahaman tentang suatu topik dan isu-isu yang ada di suatu tempat tertentu. Dalam penelitian secara umum, terdapat langkah-langkah dan metode yang selalu digunakan dalam memecahkan suatu masalah atau isu, antara lain: 1). Mengajukan pertanyaan, 2) mengumpulkan data untuk menjawab pertanyaan tersebut, 3) menyajikan jawaban untuk pertanyaan tersebut. (Creswell, 2015; Rahmat, 2009).

Penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah usaha untuk mengembangkan suatu produk yang lebih efektif dibandingkan produk yang sudah ada sebelumnya. Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang memiliki banyak manfaat, bukan hanya untuk mengetahui suatu pengembangan yang baru akan tetapi juga dapat dipakai sebagai bahan evaluasi dan bahan ajar. Produk yang dapat dihasilkan dari penelitian pengembangan antara lain yaitu berupa produk pengembangan yang berbentuk buku bacaan, video pembelajaran, buku elektronik, dan lain lain. Menurut (Sugiyono, 2015) penelitian dan pengembangan berfungsi untuk mengembangkan suatu produk dan memvalidasinya. Memvalidasi produk, berarti produk tersebut sudah ada, dan peneliti hanya menguji efektifitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas berupa memperbaiki produk yang telah ada sehingga menjadi lebih praktis, efektif dan efisien atau juga dapat menciptakan produk baru yang sebelumnya belum pernah ada.

2.3. Kebijakan Sarana Dan Prasarana

2.3.1. Kebijakan Sarana dan Prasarana Pendidikan

Keberhasilan pembelajaran di sekolah didukung dengan adanya pendayagunaan semua sarana dan prasarana pendidikan yang ada secara efektif dan efisien. Ketersediaan sarana dan prasarana merupakan suatu kewajiban bagi

pemerintah khususnya pada suatu proses pendidikan yang ada untuk memajukan dan meningkatkan sumber daya manusia, (Ika, 2012). Sedangkan menurut (Suri, 1995), sarana dan prasarana merupakan komponen dalam proses pembelajaran yang mendukung potensi masing-masing peserta didik di setiap satuan pendidikan baik formal maupun non formal. Pengertian sarana pendidikan itu sendiri adalah segala peralatan atau barang baik bergerak ataupun tidak yang digunakan secara langsung untuk proses pendidikan, sedangkan prasarana adalah semua perangkat yang tidak secara langsung digunakan untuk proses pendidikan. Sarana dan prasarana merupakan suatu kebutuhan yang harus tersedia untuk mendukung kegiatan pembelajaran dan peningkatan mutu pendidikan serta dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Pentingnya sarana dan prasarana untuk menunjang proses pendidikan juga sudah tertera dan diatur oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional “Setiap satuan pendidikan formal dan non formal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kewajiban peserta didik”. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Bab VII pasal 42 ayat 1 dan 2 juga mengatur tentang sarana dan prasarana sekolah yang berbunyi: Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi: perabot, peralatan pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai serta perlengkapan yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan. Dari setiap satuan pendidikan meliputi: lahan, ruang kelas, ruang pimpinan, ruang guru, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, kantin, tempat berolah raga dan tempat beribadah, tempat bermain, tempat berekreasi, dan ruang tempat lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan.

Penyediaan sarana dan prasarana pendidikan persekolahan harusnya sesuai dengan kebutuhan, baik berkaitan dengan jenis dan spesifikasi, jumlah, waktu maupun tempat, dengan harga dan sumber yang dapat dipertanggungjawabkan dan dapat berkontribusi secara optimal sesuai harapan, (Suri, 1995). Kelengkapan sarana dan prasarana pendidikan juga tercantum dalam Peraturan Pendidikan

Nasional Republik Indonesia Nomor 24 tahun 2007 tentang standar sarana dan prasarana untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs), dan Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA). Keberadaan media pembelajaran salah satunya LCD proyektor sudah tercantum pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 8 Tahun 2017 tentang Petunjuk Teknis Bantuan Operasional Sekolah pada Bab V Penggunaan Dana tentang Ketentuan Penggunaan BOS pada SD dan SMP di poin 10 tentang pembelian LCD Proyektor untuk mendukung proses pembelajaran.

2.3.2. Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan

Perlu ada kesinambungan antara pengadaan dan pendayagunaan sarana dan prasarana pendidikan untuk menunjang proses belajar mengajar, (Tanggela, 2013; Yudi, 2012). (Departemen Pendidikan, 2007), dijelaskan bahwa manajemen sarana dan prasarana diharapkan dapat membantu sekolah dalam merencanakan kebutuhan fasilitas, mengelola pengadaan fasilitas, mengelola pemeliharaan fasilitas, mengelola kegiatan inventaris sarana dan prasarana, serta mengelola kegiatan penghapusan barang inventaris sekolah.

a. Perencanaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan

Kegiatan perencanaan sarana dan prasarana pendidikan sangat penting guna menghindari terjadinya kesalahan yang tidak diinginkan. Proses perencanaan harus dilakukan dengan cermat dan teliti baik berkaitan dengan karakteristik sarana dan prasarana yang dibutuhkan, jumlahnya, jenisnya, kendalanya, manfaat yang didapatkan, dan beserta harganya. Perencanaan yang matang sangat berpengaruh pada pelaksanaan kegiatan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, (Ni'matus, 2014).

b. Pengadaan sarana dan prasarana Pendidikan

Pengadaan sarana dan prasarana merupakan kegiatan lanjutan dari perencanaan dalam manajemen sarana dan prasarana pendidikan. Pengadaan sarana dan prasarana merupakan fungsi operasional pertama dalam manajemen sarana dan prasarana pendidikan yang merupakan serangkaian kegiatan untuk menyediakan sarana dan prasarana pendidikan sesuai dengan kebutuhan.

(Departemen Pendidikan, 2007), menjelaskan prosedur pengadaan barang dan jasa harus mengacu pada Peraturan Menteri Nomor 24 tahun 2007.

c. Pemeliharaan sarana dan prasarana Pendidikan

Pemeliharaan sarana dan prasarana merupakan kegiatan yang berupa menjaga keberlangsungan fungsi serta manfaat sarana dan prasarana pendidikan agar dapat digunakan secara berulang. Pemeliharaan perlengkapan pendidikan dijelaskan oleh (Departemen Pendidikan, 2007), pemeliharaan sarana dan prasarana pendidikan adalah kegiatan untuk melaksanakan pengurusan dan pengaturan agar semua sarana dan prasarana selalu dalam keadaan baik dan siap untuk digunakan secara berdayaguna dan berhasil guna dalam mencapai tujuan pendidikan.

d. Inventarisasi Sarana Dan Prasarana Pendidikan

(Departemen Pendidikan, 2007), menjelaskan bahwa inventarisasi sarana dan prasarana pendidikan adalah pencatatan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah kedalam suatu daftar inventaris barang secara tertib dan teratur menurut tata cara yang berlaku. Ada tiga kegiatan utama dalam proses inventarisasi, yakni: pencatatan, pemberian kode (*coding*) dan pelaporan. Ketiga kegiatan tersebut berkaitan erat dengan administrasi sekolah. Kegiatan pencatatan dilakukan penanggung jawab sarana dan prasarana dalam buku inventaris sekolah maupun ruangan, (Tanggela, 2013).

e. Penghapusan Sarana dan Prasarana Pendidikan

Penghapusan sarana dan prasarana adalah kegiatan untuk menghilangkan sarana dan prasarana dari daftar inventarisasi karena sudah tidak memiliki fungsi untuk kegiatan pembelajaran. Penghapusan barang inventaris merupakan kegiatan akhir dari siklus pengelolaan sarana dan prasarana yang dilakukan dengan menggunakan mekanisme tertentu, berdasarkan peraturan dan ketentuan yang berlaku. Tujuan penghapusan sarana dan prasarana adalah untuk membebaskan bendaharawan barang atau pengelola dari pertanggung jawaban administrasi dan fisik atas barang milik negara yang berada di bawah atau pengurusannya sesuai dengan ketentuan perundangan-perundangan yang berlaku, (Megasari, 2014).

2.4. Media Video Pembelajaran

Media pembelajaran dalam dunia pendidikan dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut (Muhammad, 2009) media pendidikan memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pendidikan, dapat membantu dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan. Fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar. Sedangkan menurut (Supardi, 2011), penggunaan media dalam pembelajaran atau disebut juga pembelajaran bermedia dalam proses belajar mengajar dapat keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran, (Arda, 2013).

Video adalah adalah rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada sekelompok kecil peserta didik, (Aria, 2013). Video merupakan media audio-visual yang dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan sesungguhnya. Pada dunia pendidikan, penggunaan video dapat memudahkan guru menyampaikan materi secara sederhana karena memberi gambaran nyata yang biasa terjadi di kehidupan ataupun lingkungan sehari-hari. Tampilan video juga dapat menjadi daya tarik sehingga mampu mempertahankan perhatian siswa selama video tersebut diputar. Dengan menggunakan video, siswa mampu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna sehingga informasi yang disampaikan melalui video tersebut dapat dipahami secara utuh, (Ika, 2014). Sedangkan menurut (Kusuma, 2015) video pembelajaran merupakan sarana pendukung yang bermanfaat untuk penyampaian materi-materi pembelajaran yang akan diberikan oleh guru ke siswa.

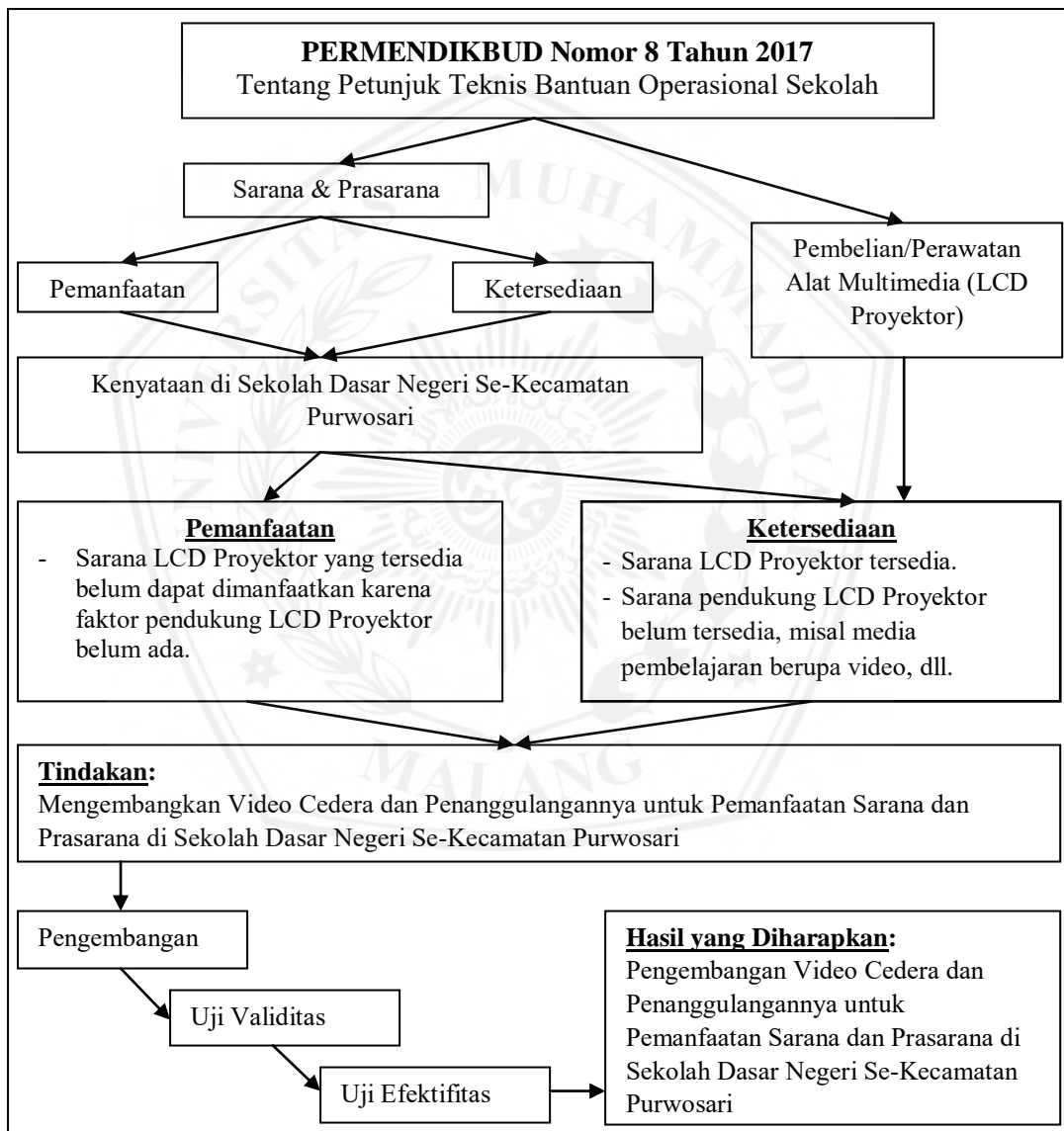
Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran. Menurut (Kusuma, 2015) video pembelajaran dapat membuat siswa untuk belajar mandiri dan dapat memacu siswa untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru. Karena dibandingkan dengan hanya membaca buku dan mendengarkan secara verbal, proses pembelajaran yang bersifat audio visual akan lebih membuat siswa termotivasi karena proses belajar mengajar lebih bervariasi. (Purwanti, 2015) mengatakan, video merupakan media penyampai pesan termasuk media audio visual atau media pandang dengar. Fungsi lain dari video adalah dapat menarik minat, perhatian siswa, memperjelas sajian ide dan mengilustrasikan sehingga anak tidak cepat lupa. Disamping itu secara ekonomis video termasuk media yang relatif lebih murah baik dalam harga maupun dalam pengoperasiannya, (Putri, 2012). Seperti yang dihasilkan oleh (Budi, 2011) dalam hasil penelitiannya menjelaskan manfaat-manfaat yang dihasilkan oleh adanya video dalam pembelajaran antara lain:

1. Produk media video dianjurkan untuk proses pembelajaran secara klasikal dengan didampingi oleh bahan pembelajaran lain seperti buku teks dan buku penyerta video pembelajaran. Dalam pembelajaran, media video ini merupakan alat bantu dan salah satu bagian dari strategi dalam menyampaikan materi pembelajaran.
2. Untuk memenuhi kebutuhan siswa akan belajar secara mandiri, produk media video pembelajaran ini dapat didesain untuk pembelajaran individu maupun kelompok di rumah, dikarenakan teknologi *CD atau DVD player* dan televisi sudah dimiliki oleh sebagian besar masyarakat dengan segala kemudahan untuk mengoperasikannya.

2.5. Kerangka Berpikir

Dalam suatu lembaga pendidikan perlu adanya sarana dan prasarana yang baik untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran. Dengan adanya sarana dan prasarana dalam lembaga pendidikan juga harus didukung dengan adanya

fasilitas yang dapat memaksimalkan manfaat yang diharapkan. Media merupakan salah satu fasilitas yang dapat memaksimalkan adanya sarana dan prasarana yang ada di suatu lembaga pendidikan dan memperkaya variasi proses pembelajaran. Dalam proses pengembangan video cedera dan penanggulangannya yang dibuat, peneliti ingin memaksimalkan kebijakan pemanfaatan sarana dan prasaran yang ada di sekolah dasar se-Kecamatan Purwosari Kabupaten Pasuruan. Rangkaian konseptual dalam pengembangan video cedera dan penanggulangannya yang dilakukan oleh peneliti dapat di lihat dalam ilustrasi Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Pengembangan video cedera dan penanggulangannya untuk pemanfaatan sarana dan prasarana di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Purwosari

3. Metode Penelitian Dan Pengembangan

1.1. Jenis Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan (*Research and Development*) menurut (Borg dan Gall, 1983). Penelitian pengembangan memiliki langkah-langkah yang harus dilakukan dalam menyelesaikan penelitian sampai akhirnya menghasilkan produk pengembangan yang valid atau dapat digunakan untuk mengoptimisasi sarana dan prasarana.

a. Uji Validitas Produk

Peneliti tidak menggunakan metode pengembangan secara keseluruhan akan tetapi hanya pada langkah ke 7. Adapun langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti berdasarkan Borg dan Gall adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collection*).

Mengumpulkan data untuk mendapatkan informasi mengenai keadaan dan menentukan produk yang akan dikembangkan. Peneliti mendapatkan informasi dengan melakukan observasi di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Purwosari Kabupaten Pasuruan.

2. Perencanaan (*planning*)

Merencanakan produk yang akan dibuat berdasarkan informasi dan keadaan yang ada di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Purwosari Kabupaten Pasuruan.

3. Pengembangan Produk awal

Pembuatan produk berupa video pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tentang cedera dan penanggulangannya yang ada di sekolah dasar Kecamatan Purwosari Kabupaten Pasuruan berdasarkan rencana yang telah dibuat berdasarkan penilaian ahli media dan ahli pembelajaran.

4. Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*)

Melaksanakan uji coba lapangan tahap awal dengan jumlah sampel kecil, hanya pada 1 sekolah yaitu pada guru dan siswa. Selama melakukan uji coba peneliti akan melakukan pengamatan dan penyebaran kuesioner.

5. Merevisi hasil uji coba (*main product revision*)

Melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji coba lapangan tahap awal.

6. Uji coba lapangan (*mainfield testing*)

Melaksanakan uji coba lapangan tahap akhir dengan jumlah yang lebih besar, yaitu pada 2 sekolah yaitu pada guru dan siswa. Seperti uji coba tahap awal selama melakukan uji coba peneliti akan melakukan pengamatan dan penyebaran kuesioner .

7. Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*operational product revision*)

Peneliti melaksanakan penyempurnaan produk berdasarkan uji coba produk tahap akhir dengan jumlah sampel yang besar. Penyempurnaan produk inilah yang menjadi produk akhir yaitu produk yang akan digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tentang cedera dan penanggulangannya di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Purwosari Kabupaten Pasuruan.

a. Uji Efektifitas Produk

Uji efektifitas produk dimaksudkan untuk memperoleh informasi tentang efektifitasnya produk pengembangan bila diterapkan dalam proses pembelajaran di lapangan. Uji efektifitas produk dilakukan dengan melihat perbedaan skor prestasi siswa sebelum diberikan perlakuan dan skor prestasi siswa setelah diberikan perlakuan.

1.2. Jenis Data

Jenis data yang akan dilakukan antara lain:

- a. Data kualitatif diperoleh melalui observasi secara langsung untuk mengetahui kebutuhan tentang optimalisasi sarana dan prasarana yang ada di sekolah, yaitu melalui melihat langsung dan mewawancarai siswa-siswa dan guru-guru yang bersangkutan.
- b. Data kuantitatif diperoleh dari penyebaran kuesioner kepada ahli media dan ahli pembelajaran, guru dan siswa pada uji coba tahap awal dan uji coba tahap akhir.

1.3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa kuesioner untuk ahli media, ahli pembelajaran, guru dan siswa. Guru dan siswayang mengikuti adalah guru dan siswa Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan

Purwosari Kabupaten Pasuruan yang berjumlah 3 lembaga. Bentuk kuesioner yang digunakan berupa kuesioner terbuka. Menurut (Creswell, 2015) kuesioner terbuka adalah kuesioner yang memberi kesempatan kepada responden untuk menjawab dengan kalimatnya sendiri, yaitu berupa saran dan masukan kepada video yang dikembangkan.

1.4. Teknik Analisa Data

Sesuai dengan tujuan dan metode yang digunakan dalam penelitian yang diterapkan, jenis data yang diambil dalam penelitian ini adalah jenis data kualitatif dan kuantitatif. Adapun pengambilan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Teknik Analisis Data.

Penelitian	Data	Sumber Data	Teknik Analisis Data
Pengembangan video cedera dan penanggulangannya	- Primer - Sekunder	- Ahli media dan ahli pembelajaran - Guru dan siswa	- Observasi - Wawancara - Kuesioner

a. Analisa Data kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil pengumpulan data dari wawancara dengan siswa dan guru menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut (Creswell, 2015) jika data yang diperoleh bersifat uraian yang tidak dapat diubah ke dalam bentuk angka-angka, maka analisis datanya menggunakan analisis kualitatif.

b. Analisa Data kuantitatif

1. Uji Validitas Produk

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif deskriptif. Hasil analisis data menjadi dasar dalam penyempurnaan pengembangan ini, Analisi data kuantitatif deskriptif dari persentase digunakan untuk mengolah data yang didapat dari subyek pada ahli media dan ahli pembelajaran, uji coba tahap awal dan uji coba tahap akhir. Rumus yang digunakan untuk menganalisa menggunakan rumus menurut (Akbar, 2010), yaitu sebagai berikut:

$$V = \frac{TSEV}{S-max} \times 100\%$$

Keterangan:

V : Validitas

TSEV : Total Skor Empirik Validator

S-max : Skor maksimal yang diharapkan

Untuk mempermudah kesimpulan terhadap analisis persentase tingkat kemenarikan produk pengembangan, ditetapkan kriteria penggolongan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Analisis Persentase tingkat kelayakan produk Berdasarkan (Akbar, 2010)

No.	Kriteria	Tingkat Validitas
1	75,01% - 100,00%	Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi)
2	50,01% - 75,00%	Cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
3	25,01% - 50,00%	Tidak valid (tidak dapat digunakan)
4	00,00% - 25,00%	Sangat tidak valid (terlarang digunakan)

2. Uji Efektifitas Produk

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode *pre-experimental design*. (Sugiyono, 2015) mengelompokkan tiga jenis desain penelitian yang lazim digunakan pada metode *pre-experimental design*, yakni *one-shot case study*, *one-group pretest-posttest design*, dan *intact-group comparison*. Pada penelitian ini desain yang digunakan “*one-group pretest-posttest design*”. dengan desain ini hanya terdapat suatu kelompok tunggal diberi *treatment*/perlakuan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya. Dalam penelitian ini tidak ada kelompok kontrol dan subjek diberi perlakuan selama beberapa waktu. Subjek dalam penelitian ini akan mendapatkan perlakuan (*treatment*) yaitu penggunaan produk pengembangan video pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tentang cedera dan penanggulangannya sebagaimana terdapat pada tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.3 Uji Efektifitas Menggunakan Desain *One Group Pretest-Posttest Design*

Subjek	Perlakuan (X)	Obervasi (O)
Siswa Sekolah Dasar kelas IV	Penggunaan Produk video pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tentang cedera dan penanggulangannya	Hasil

Kegiatan uji efektifitas dilakukan dengan menggunakan rancangan pretest-posttest (*pretest-posttest design*) kelompok tunggal berikut.

O1 X O2

- O1 : Skor pretest (sebelum diberi perlakuan)
X : Perlakuan
O2 : Skor posttest (setelah diberi perlakuan)

1.5. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini akan mengembangkan video cedera dan penanggulangannya yang berisikan apa saja cedera dan bagaimana menanggulangi cedera yang baik dan benar. Sebagaimana yang terdapat pada buku Penjas Orkes (pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan) untuk siswa kelas IV yang diterbitkan oleh Yrama Widya. Video ini akan menyajikan tentang apa saja cedera dan penanggulangannya sehingga lebih mudah difahami dan ditirukan oleh siswa daripada hanya sebagai gambar.

4. Hasil

4.1. Penyajian Data

Pada bagian hasil pengembangan ini akan disajikan data yang diperoleh dari analisis kebutuhan, uji ahli media, uji ahli pembelajaran, uji coba tahap I (kelompok kecil), uji coba tahap II (kelompok besar) dan uji efektifitas. Metode pengumpulan data yang akan digunakan untuk memperoleh analisis kebutuhan menggunakan instrumen berupa kuesioner. Untuk mendapatkan data dari evaluasi ahli menggunakan metode pengumpulan data berupa instrumen yang disajikan dalam bentuk kuesioner untuk dua orang ahli yaitu satu ahli media, satu ahli pembelajaran. Untuk mendapatkan data dari uji coba tahap I (kelompok kecil) dan tahap II (kelompok besar), metode yang digunakan adalah metode pengumpulan data berupa instrumen dalam bentuk kuesioner yaitu: (1) uji coba tahap I pada 1 sekolah yaitu pada guru dan siswa kelas 4, (2) uji coba tahap II pada 2 sekolah yaitu pada guru dan siswa kelas 4. Untuk uji efektifitas dilakukan dengan melihat perbedaan skor prestasi siswa sebelum diberikan perlakuan dan skor prestasi siswa setelah diberikan perlakuan.

Berikut akan disajikan data hasil analisis kebutuhan, uji ahli media, uji ahli kepelatihan, uji coba tahap I (kelompok kecil), uji coba tahap II (kelompok besar) dan uji efektifitas.

4.1.1. Data Analisis Kebutuhan

Data analisis kebutuhan didapat dari hasil kuisioner untuk siswa dan wawancara dari Guru olahraga. Tujuan analisis kebutuhan ini adalah untuk mengetahui masalah-masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Data diperoleh dengan menggunakan kuisioner yang diberikan kepada siswa waktu pelaksanaan pembelajaran. Selain itu data diperoleh melalui wawancara langsung dengan beberapa Guru olahraga yang ada di Kecamatan Purwosari.

a. Data Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

Pada tabel 4.1 berikut ini akan disajikan data hasil analisis kebutuhan dari beberapa siswa yang ada di sekolah dasar di Kecamatan Purwosari.

Tabel 4.1 Data Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

No	Aspek	Jawaban	Score	Persentase %
1.	Apakah kamu pernah melakukan pembelajaran di dalam kelas waktu pelajaran olahraga?	a. Selalu	20	100%
		b. Sering	0	0
		c. Jarang	0	0
		d. Tidak Pernah	0	0
2.	Apakah kamu suka dengan pembelajaran di dalam kelas waktu pelajaran olahraga?	a. Sangat suka	10	50%
		b. Suka	10	50%
		c. Kurang suka	0	0%
		d. Tidak suka	0	0%
3.	Apakah kamu tertarik dan mau melakukan pembelajaran di dalam kelas waktu pelajaran olahraga?	a. Sangat mau	16	70%
		b. Mau	6	30%
		c. Kurang mau	0	0%
		d. Tidak mau	0	0%
4.	Apakah guru pernah memberikan metode pembelajaran menggunakan LCD atau media pembelajaran berupa video?	a. Sangat tidak pernah	9	45%
		b. Tidak pernah	11	55%
		c. Sering	0	0%
		d. Sangat sering	0	0%
5.	Metode apakah yang digunakan oleh guru dalam memberikan pembelajaran?	a. Ceramah	3	15%
		b. Menggunakan buku	12	60%
		c. Praktek langsung	5	25%
		d. Lain-lain	0	0%
6.	Apakah kamu berminat waktu pembelajaran di dalam kelas menggunakan LCD atau media pembelajaran berupa video?	a. Sangat berminat	14	70%
		b. Berminat	6	30%
		c. Kurang berminat	0	0%
		d. Tidak berminat	0	0%

Sumber: Data primer diolah

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, yang dilakukan oleh 20 siswa sekolah dasar di Kecamatan Purwosari diperoleh informasi bahwa: sebanyak 70% siswa menyatakan tertarik dan mau melakukan pembelajaran di dalam kelas waktu pelajaran olahraga, 70% menyatakan sangat berminat waktu pembelajaran di dalam kelas menggunakan LCD atau media pembelajaran berupa video,

sedangkan 30% sisanya menyatakan berminat waktu pembelajaran di dalam kelas menggunakan LCD atau media pembelajaran berupa video.

b. Data Hasil Wawancara Untuk Analisis Kebutuhan Guru

Data tabel 4.2 akan disajikan data hasil wawancara untuk analisis kebutuhan guru.

Tabel 4.2 Data Hasil Wawancara Guru

No.	Pertanyaan	Jawaban Guru		
		I	II	III
1	Apakah Bapak pernah melakukan pembelajaran di dalam kelas waktu pelajaran olahraga?	Jarang	Jarang	Jarang
2	Metode apakah yang digunakan oleh Bapak dalam memberikan pembelajaran?	Ceramah	Ceramah	Ceramah
3	Apakah di lembaga bapak terdapat media pembelajaran berupa LCD proyektor?	Ada	Ada	Ada
4	Apakah Bapak pernah memberikan metode pembelajaran menggunakan LCD atau media pembelajaran berupa video?	Tidak pernah	Tidak pernah	Tidak pernah
5	Apa kendala bapak dalam memberikan pembelajaran menggunakan LCD proyektor?	Kurang bisa menggunakan alat elektronik dan tidak adanya sarana yang akan diberikan menggunakan LCD Proyektor seperti CD pembelajaran	Tidak adanya media pembelajaran yang akan diberikan kepada anak-anak apabila menggunakan LCD proyektor	Tidak ada media pembelajaran untuk memaksimalkan pemakaian LCD proyektor
6	Menurut bapak, apakah perlu adanya pengembangan video pembelajaran menggunakan LCD Proyektor?	Perlu, yaitu untuk memaksimalkan adanya LCD proyektor dalam pembelajaran, sekaligus untuk belajar dalam pengoperasian penggunaan media pembelajaran	Perlu, supaya media pembelajaran dapat diterapkan dalam pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran pendidikan jasmani	Perlu, agar dalam pembelajaran olahraga tidak monoton ceramah dan praktek saja, sehingga pembelajarannya bervariasi

Sumber: Data primer diolah

Berdasarkan wawancara antara peneliti dengan guru yang terpilih, didapatkan hasil bahwa diperlukan pengembangan video cedera dan penanggulangannya, sehingga siswa sekolah dasar di Kecamatan Purwosari akan lebih semangat dalam proses pembelajaran.

4.1.2. Evaluasi Ahli

Data evaluasi didapat dari 2 ahli dengan kualifikasi 1 ahli kepelatihan, 1 ahli media. Tujuan evaluasi ahli ini adalah untuk mendapatkan saran atau masukan demi perbaikan atau kesempurnaan rancangan produk yang dikembangkan.

Pendapat dari 2 ahli tersebut dikumpulkan dengan menggunakan kuisioner, dan dijawab dengan memberikan tanda silang (X) pada jawaban yang tersedia, serta memberikan saran di tempat yang sudah disediakan.

a. Data Evaluasi Ahli Media

Dalam tabel 4.3 berikut ini akan disajikan data hasil evaluasi ahli media. Dengan pedoman sebagai berikut: jawaban a mempunyai skor 4, jawaban b mempunyai skor 3, jawaban c mempunyai skor 2, jawaban d mempunyai skor 1.

Tabel 4.3 Data Hasil Evaluasi Ahli Media

No	Aspek	Jawaban	V-ah 1	TSEV	S-max	Persentase %
1	Bagaimana ketepatan desain pada <i>cover</i> kotak CD?	B	3	9	12	75%
2	Bagaimana kejelasan desain pada <i>cover</i> kotak CD?	B	3			
3	Bagaimana kemenarikan desain pada <i>cover</i> kotak CD?	B	3			
4	Bagaimana ketepatan desain pada <i>cover</i> CD?	B	3	10	12	83,3%
5	Bagaimana kejelasan desain pada <i>cover</i> CD?	B	3			
6	Bagaimana kemenarikan desain pada <i>cover</i> CD?	A	4			
7	Bagaimana ketepatan gambar pada video?	B	3	9	12	75%
8	Bagaimana kejelasan gambar pada video?	B	3			
9	Bagaimana kemenarikan gambar pada video?	B	3			
10	Bagaimana ketepatan huruf pada video?	B	3	9	12	75%
11	Bagaimana kejelasan huruf pada video?	B	3			
12	Bagaimana kemenarikan huruf pada video?	B	3			

No	Aspek	Jawaban	V-ah 1	TSEV	S-max	Persentase %
13	Bagaimana ketepatan suara pada video?	B	3	9	12	75%
14	Bagaimana kejelasan suara pada video?	B	3			
15	Bagaimana kemenarikan suara pada video?	B	3			
16	Bagaimana ketepatan penyampaian isi pada video?	B	3	10	12	83,3%
17	Bagaimana kejelasan penyampaian isi pada video?	B	3			
18	Bagaimana kemenarikan penyampaian isi pada video?	A	4			
Jumlah				56	72	77,78%

Sumber: data primer diolah

$$\text{Persentase} = V = \frac{TSEV}{S-max} \times 100\% = \frac{56}{72} \times 100 = 77,78\%$$

Keterangan:

V : Validitas

TSEV : Total skor empirik validator

S-max : Skor maksimal yang diharapkan

Berdasarkan hasil analisis dari tabel 4.3, maka hasil evaluasi ahli media adalah 77,78%, berdasarkan kriteria yang ditentukan, dapat dikatakan bahwa video cedera dan penanggulangannya ini memenuhi kriteria **Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi) (75,01% - 100,00%)** sehingga produk ini dapat digunakan untuk pembelajaran dalam bab cedera dan penanggulangannya.

b. Data Evaluasi Ahli Pembelajaran

Dalam tabel 4.4 berikut ini akan disajikan data hasil ahli pembelajaran. Dengan pedoman sebagai berikut: jawaban a mempunyai skor 4, jawaban b mempunyai skor 3, jawaban c mempunyai skor 2, jawaban d mempunyai skor 1.

Tabel 4.4 Data Hasil Evaluasi Ahli Pembelajaran

No.	Komponen	Aspek	(N1)	TSEV	S-max	Persentase %
1.	Definisi	Kejelasan	4	22	24	91,66%
		Kemenarikan	3			
		Kemudahan	4			
		Ketepatan	4			
		Keefektifan	4			
		Kemanfaatan	3			

No.	Komponen	Aspek	(N1)	TSEV	S-max	Persentase %
2.	Cara dan Penanggulangan	Kejelasan	4	22	24	91,66%
		Kemenarikan	4			
		Kemudahan	3			
		Ketepatan	4			
		Keefektifan	3			
		Kemanfaatan	4			
3.	Video	Kejelasan	3	20	24	83.33%
		Kemenarikan	3			
		Kemudahan	4			
		Ketepatan	4			
		Keefektifan	3			
		Kemanfaatan	3			
Jumlah				64	72	88,89%

Sumber: data primer diolah

$$\text{Persentase} = V = \frac{TSEV}{S-max} \times 100\% = \frac{64}{72} \times 100 = 88,89 \%$$

Keterangan:

V : Validitas

TSEV : Total skor empirik validator

S-max : Skor maksimal yang diharapkan

Berdasarkan hasil analisis dari tabel 4.4 di atas, maka hasil evaluasi dari ahli pembelajaran adalah 88,89%, berdasarkan kriteria yang ditentukan, dapat dikatakan bahwa video cedera dan penanggulangannya ini memenuhi kriteria **Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi) (75,01% - 100,00%)** Sehingga produk ini dapat digunakan untuk pembelajaran bab cedera dan penanggulangannya.

4.1.3. Uji Coba Lapangan

a. Uji Coba Tahap 1

1. Guru Olahraga

Dalam tabel 4.5 berikut ini akan disajikan data hasil uji coba kepada guru. Dengan pedoman sebagai berikut: jawaban a mempunyai skor 4, jawaban b mempunyai skor 3, jawaban c mempunyai skor 2, jawaban d mempunyai skor 1.

Tabel 4.5 Data Hasil Uji Coba Guru Olahraga

No.	Komponen	Aspek	(N1)	TSEV	S-max	Persentase %
1.	Definisi	Kejelasan	4	23	24	95,83%
		Kemenarikan	3			
		Kemudahan	4			
		Ketepatan	4			
		Keefektifan	4			
		Kemanfaatan	4			

No.	Komponen	Aspek	(N1)	TSEV	S-max	Persentase %
2.	Cara dan Penanggulangan	Kejelasan	4	22	24	91,67%
		Kemenarikan	3			
		Kemudahan	4			
		Ketepatan	3			
		Keefektifan	4			
		Kemanfaatan	4			
3.	Video	Kejelasan	3	22	24	91,67%
		Kemenarikan	4			
		Kemudahan	4			
		Ketepatan	3			
		Keefektifan	4			
		Kemanfaatan	4			
Jumlah					72	88,89%

Sumber: data primer diolah

$$\text{Persentase} = V = \frac{TSEV}{S-max} \times 100\% = \frac{67}{72} \times 100 = 93,06\%$$

Keterangan:

V : Validitas

TSEV : Total skor empirik validator

S-max : Skor maksimal yang diharapkan

Berdasarkan hasil analisis dari tabel 4.5 di atas, maka hasil uji coba kepada guru adalah 93,06%, berdasarkan kriteria yang ditentukan, dapat dikatakan bahwa video cedera dan penanggulangannya ini memenuhi kriteria **Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi) (75,01% - 100,00%)** Sehingga produk ini dapat digunakan untuk pembelajaran bab cedera dan penanggulangannya.

2. Siswa

Dalam tabel 4.6 berikut ini akan disajikan data hasil uji coba (kelompok kecil) dari 1 sekolah sebanyak 34 siswa sekolah dasar. Dengan pedoman sebagai berikut: Jawaban a mempunyai skor 4, jawaban b mempunyai skor 3, jawaban c mempunyai skor 3, jawaban d mempunyai skor 1.

Tabel 4.6 Data Hasil Uji Coba (Kelompok Kecil)

No	Komponen	Aspek	Siswa					Score hasil	Score Mak	Persentase %
			1	2	dst	33	34			
1	Pendarahan	Kemudahan	3	4	...	4	4	121	136	88,97%
		Kemenarikan	4	3	...	4	4	120	136	88,24%
		Kemanfaatan	4	4	...	4	4	127	136	93,38%
2	Luka Lecet	Kemudahan	4	3	...	4	3	123	136	90,44%
		Kemenarikan	3	4	...	4	3	118	136	86,76%
		Kemanfaatan	3	3	...	4	4	118	136	86,76%

No	Komponen	Aspek	Siswa					Score hasil	Score Mak	Persentase %
			1	2	dst	33	34			
3	Luka Robek	Kemudahan	3	4	...	4	3	126	136	92,65%
		Kemenarikan	3	4	...	3	3	123	136	90,44%
		Kemanfaatan	3	4	...	4	3	122	136	89,71%
4	Luka Bakar Ringan	Kemudahan	4	3	...	4	4	125	136	91,91%
		Kemenarikan	3	4	...	4	3	121	136	88,97%
		Kemanfaatan	3	4	...	4	3	122	136	89,71%
5	Terkilir	Kemudahan	3	3	...	4	4	122	136	89,71%
		Kemenarikan	3	4	...	4	4	125	136	91,91%
		Kemanfaatan	3	4	...	4	4	126	136	92,65%
Jumlah								1839	2040	90,15%

Sumber: data primer diolah

$$\text{Persentase} = V = \frac{TSEV}{S-\max} \times 100\% = \frac{1839}{2040} \times 100 = 90,15\%$$

Keterangan:

V : Validitas

TSEV : Total skor empirik validator

S-max : Skor maksimal yang diharapkan

Berdasarkan hasil analisis tabel 4.6, maka tanggapan atau penilaian dari data hasil uji coba tahap 1 (kelompok kecil) adalah 90,15%, berdasarkan kriteria yang ditentukan, dapat dikatakan bahwa video cedera dan penanggulangannya ini **Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi) (75,01% - 100,00%)**. Sehingga produk ini dapat digunakan untuk pembelajaran bab cedera dan penanggulangannya.

b. Uji Coba Tahap 2

1. Guru Olahraga

Dalam tabel 4.7 berikut ini akan disajikan data hasil uji coba kepada guru. Dengan pedoman sebagai berikut: jawaban a mempunyai skor 4, jawaban b mempunyai skor 3, jawaban c mempunyai skor 2, jawaban d mempunyai skor 1.

Tabel 4.7 Data Hasil Uji Coba Guru Olahraga

No.	Komponen	Aspek	(N1)	(N2)	TSEV	S-max	Persentase %
1.	Definisi	Kejelasan	4	4	46	48	95,83%
		Kemenarikan	4	4			
		Kemudahan	3	4			
		Ketepatan	4	3			
		Keefektifan	4	4			
		Kemanfaatan	4	4			

No.	Komponen	Aspek	(N1)	(N2)	TSEV	S-max	Persentase %
2.	Cara dan Penanggulangan	Kejelasan	4	4	45	48	93,75%
		Kemenarikan	3	4			
		Kemudahan	4	3			
		Ketepatan	4	4			
		Keefektifan	4	4			
		Kemanfaatan	4	3			
3.	Video	Kejelasan	3	4	46	48	95,83%
		Kemenarikan	4	4			
		Kemudahan	4	4			
		Ketepatan	4	4			
		Keefektifan	4	3			
		Kemanfaatan	4	4			
Jumlah					137	144	95,14%

Sumber: data primer diolah

$$\text{Persentase} = V = \frac{TSEV}{S-\max} \times 100\% = \frac{137}{144} \times 100 = 95,14\%$$

Keterangan:

V : Validitas

TSEV : Total skor empirik validator

S-max : Skor maksimal yang diharapkan

Berdasarkan hasil analisis dari tabel 4.7 di atas, maka hasil uji coba kepada guru adalah 95,14%, berdasarkan kriteria yang ditentukan, dapat dikatakan bahwa video cedera dan penanggulangannya ini memenuhi kriteria **Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi) (75,01% - 100,00%)** Sehingga produk ini dapat digunakan untuk pembelajaran bab cedera dan penanggulangannya.

2. Siswa

Dalam tabel 4.8 berikut ini akan disajikan data hasil uji coba (kelompok besar) dari 2 sekolah sebanyak 60 siswa sekolah dasar. Dengan pedoman sebagai berikut: Jawaban a mempunyai skor 4, jawaban b mempunyai skor 3, jawaban c mempunyai skor 3, jawaban d mempunyai skor 1.

Tabel 4.8 Data Hasil Uji Coba (Kelompok Besar)

No	Komponen	Aspek	Siswa					Score hasil	Score Mak	Persentase %
			1	2	dst	59	60			
1	Pendarahan	Kemudahan	4	3	...	4	3	213	240	88,75%
		Kemenarikan	3	3	...	3	4	211	240	87,92%
		Kemanfaatan	4	4	...	4	4	212	240	88,33%
2	Luka Lecet	Kemudahan	4	4	...	4	4	218	240	90,83%
		Kemenarikan	4	4	...	3	4	213	240	88,75%
		Kemanfaatan	3	3	...	4	3	209	240	87,08%

No	Komponen	Aspek	Siswa					Score hasil	Score Mak	Persentase %
			1	2	dst	59	60			
3	Luka Robek	Kemudahan	4	3	3	3	214	240	89,17%
		Kemenarikan	4	3	...	4	4	222	240	90,50%
		Kemanfaatan	4	3	...	3	4	219	240	91,25%
4	Luka Bakar Ringan	Kemudahan	3	3	...	4	3	210	240	87,50%
		Kemenarikan	3	4	...	4	4	213	240	88,75%
		Kemanfaatan	3	4	...	4	4	222	240	92,50%
5	Terkilir	Kemudahan	3	4	...	3	4	221	240	92,08%
		Kemenarikan	3	4	...	3	4	209	240	87,08%
		Kemanfaatan	4	3	...	4	4	211	240	87,92%
Jumlah								3217	3600	89,36%

Sumber: data primer diolah

$$\text{Persentase} = V = \frac{TSEV}{S-\max} \times 100\% = \frac{3217}{3600} \times 100 = 89,36\%$$

Keterangan:

V : Validitas

TSEV : Total skor empirik validator

S-max : Skor maksimal yang diharapkan

Berdasarkan hasil analisis tabel 4.8, maka tanggapan atau penilaian dari data hasil uji coba tahap 2 (kelompok besar) adalah 89,36%, berdasarkan kriteria yang ditentukan, dapat dikatakan bahwa video cedera dan penanggulangannya ini **Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi) (75,01% - 100,00%)**. Sehingga produk ini dapat digunakan untuk pembelajaran bab cedera dan penanggulangannya.

4.2. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan penilaian dan tanggapan dari ahli sebagai validator dan hasil ujicoba kelompok kecil dan kelompok besar, bertujuan untuk menyempurnakan produk video cedera dan penanggulangannya sehingga layak dan dapat digunakan proses pembelajaran, disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.9 Tanggapan, Komentar dan Saran Perbaikan dari Para Ahli dan Suckyek Coba

No	Tanggapan, Komentar dan Saran	Ket
1	Ahli Media	Sudah
	1. Cantumkan logo resmi kurikulum 2013 pada cover CD.	direvisi
	2. Kualitas voice perlu dioptimalkan, masih ada noise, dan intervensi kuat musik latar.	
	3. Secara umum cukup baik, tetapi ada beberapa yang perlu penyempurnaan atau optimalisasi tentang kualitas video dan mencantumkan atau	

No	Tanggapan, Komentar dan Saran	Ket
	informasikan tujuan instruksional.	
	4. Jika memungkinkan, bisa berkolaborasi dengan tim kreatif pengembang yang profesional.	
2	Ahli Pembelajaran	Sudah direvisi
	1. Video pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami cedera. Apalagi cedera sering dialami anak-anak usia sekolah dasar. Sehingga mengurangi atau dapat digunakan mengantisipasi bila terjadi akibat sampingan dari cedera.	
	2. Untuk pengembangan lebih lanjut bisa digunakan desain yang berbeda, misalnya gambar 2 dimensi	
3	Ujicoba (Guru dan Siswa)	Sudah direvisi
	1. Dengan menggunakan video belajar semakin mudah	
	2. Video cedera dan penanggulangannya menjadikan belajar lebih menarik	
	3. Menggunakan video memberikan saya pengalaman cara belajar yang baru	

Sumber: Data primer diolah

4.3. Uji Efektifitas

Setelah mengetahui hasil uji kelompok kecil dan besar produk pengembangan video cedera dan penanggulangannya. Untuk mengetahui efektifitas produk pengembangan, dilakukan proses implementasi dengan rancangan penelitian pra-eksperimen berbentuk “one group pretest posttest design”.

Untuk menguji efektifitas produk pengembangan pembelajaran video cedera dan penanggulangannya yang telah dikembangkan ini menggunakan “uji t”. Sebelum data di uji analisis, data terlebih dahulu di uji normalitas *pretest* dan *posttest* produk pengembangan video cedera dan penanggulangannya dengan menggunakan uji normalitas Lilifors dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ (Sudjana, 2002). Perhitungan hasil dari uji normalitas dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut ini

Tabel 4.10 Data Uji Normalitas Pretest

No	X_i	Z_i	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$F(Z_i)-S(Z_i)$
1	20	-1,732193689	0,041619541	0,027027027	0,014592514
2	20	-1,732193689	0,041619541	0,054054054	-0,012434513
3	20	-1,732193689	0,041619541	0,081081081	-0,03946154
4	24	-1,409316276	0,079370834	0,108108108	-0,028737274
5	24	-1,409316276	0,079370834	0,135135135	-0,055764301
6	28	-1,086438863	0,138642438	0,162162162	-0,023519724
7	28	-1,086438863	0,138642438	0,189189189	-0,050546751
8	28	-1,086438863	0,138642438	0,216216216	-0,077573778

No	Xi	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
9	32	-0,76356145	0,222564315	0,243243243	-0,020678928
10	32	-0,76356145	0,222564315	0,27027027	-0,047705955
11	32	-0,76356145	0,222564315	0,297297297	-0,074732982
12	36	-0,440684037	0,329720877	0,324324324	0,005396553
13	36	-0,440684037	0,329720877	0,351351351	-0,021630474
14	36	-0,440684037	0,329720877	0,378378378	-0,048657501
15	36	-0,440684037	0,329720877	0,405405405	-0,075684528
16	40	-0,117806624	0,453110441	0,432432432	0,020678008
17	40	-0,117806624	0,453110441	0,459459459	-0,006349019
18	40	-0,117806624	0,453110441	0,486486486	-0,033376046
19	44	0,205070789	0,581241591	0,513513514	0,067728077
20	44	0,205070789	0,581241591	0,540540541	0,04070105
21	44	0,205070789	0,581241591	0,567567568	0,013674023
22	46	0,366509496	0,643007536	0,594594595	0,048412941
23	48	0,527948203	0,701232356	0,621621622	0,079610735
24	48	0,527948203	0,701232356	0,648648649	0,052583708
25	48	0,527948203	0,701232356	0,675675676	0,025556681
26	48	0,527948203	0,701232356	0,702702703	-0,001470346
27	52	0,850825616	0,802566885	0,72972973	0,072837155
28	52	0,850825616	0,802566885	0,756756757	0,045810128
29	52	0,850825616	0,802566885	0,783783784	0,018783101
30	52	0,850825616	0,802566885	0,810810811	-0,008243926
31	52	0,850825616	0,802566885	0,837837838	-0,035270953
32	56	1,173703029	0,879743002	0,864864865	0,014878137
33	56	1,173703029	0,879743002	0,891891892	-0,01214889
34	56	1,173703029	0,879743002	0,918918919	-0,039175917
35	60	1,496580442	0,932748769	0,945945946	-0,013197177
36	60	1,496580442	0,932748769	0,972972973	-0,040224204
37	64	1,819457855	0,965579196	1	-0,034420804

Sumber: Data primer diolah

Keterangan:

N = 37

Rerata = 41,46

SD = 12,39

Lo = 0,079

Lt = 0,145 ($\bar{\alpha} = 0,05$)

Dari perhitungan hasil uji normalitas sebagaimana ditunjukkan dalam tabel 4.10, diperoleh harga Lo untuk data *pretest* lebih kecil dibandingkan dengan Lt pada taraf nyata $\bar{\alpha} = 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keseluruhan data *pretest* berasal dari data yang berdistribusi normal.

Tabel 4.11 Data Uji Normalitas *Posttest*

No	Xi	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
1	72	-1,611802796	0,05350243	0,027027027	0,026475403
2	72	-1,611802796	0,05350243	0,054054054	-0,000551624
3	72	-1,611802796	0,05350243	0,081081081	-0,027578651
4	76	-1,079332229	0,140219825	0,108108108	0,032111717
5	76	-1,079332229	0,140219825	0,135135135	0,00508469
6	76	-1,079332229	0,140219825	0,162162162	-0,021942337

No	Xi	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
7	76	-1,079332229	0,140219825	0,189189189	-0,048969364
8	76	-1,079332229	0,140219825	0,216216216	-0,075996391
9	76	-1,079332229	0,140219825	0,243243243	-0,103023418
10	80	-0,546861663	0,292236888	0,27027027	0,021966618
11	80	-0,546861663	0,292236888	0,297297297	-0,005060409
12	80	-0,546861663	0,292236888	0,324324324	-0,032087436
13	80	-0,546861663	0,292236888	0,351351351	-0,059114464
14	80	-0,546861663	0,292236888	0,378378378	-0,086141491
15	80	-0,546861663	0,292236888	0,405405405	-0,113168518
16	80	-0,546861663	0,292236888	0,432432432	-0,140195545
17	84	-0,014391096	0,494258981	0,459459459	0,034799522
18	84	-0,014391096	0,494258981	0,486486486	0,007772495
19	84	-0,014391096	0,494258981	0,513513514	-0,019254532
20	84	-0,014391096	0,494258981	0,540540541	-0,046281559
21	84	-0,014391096	0,494258981	0,567567568	-0,073308586
22	84	-0,014391096	0,494258981	0,594594595	-0,100335613
23	88	0,51807947	0,697798588	0,621621622	0,076176967
24	88	0,51807947	0,697798588	0,648648649	0,04914994
25	88	0,51807947	0,697798588	0,675675676	0,022122913
26	88	0,51807947	0,697798588	0,702702703	-0,004904114
27	88	0,51807947	0,697798588	0,72972973	-0,031931141
28	88	0,51807947	0,697798588	0,756756757	-0,058958168
29	92	1,050550037	0,853267351	0,783783784	0,069483567
30	92	1,050550037	0,853267351	0,810810811	0,04245654
31	92	1,050550037	0,853267351	0,837837838	0,015429513
32	92	1,050550037	0,853267351	0,864864865	-0,011597514
33	92	1,050550037	0,853267351	0,891891892	-0,038624541
34	96	1,583020603	0,943291616	0,918918919	0,024372697
35	96	1,583020603	0,943291616	0,945945946	-0,00265433
36	96	1,583020603	0,943291616	0,972972973	-0,029681357
37	100	2,11549117	0,982805947	1	-0,017194053

Sumber: Data primer diolah

Keterangan:

N = 37

Rerata = 84,11

SD = 7,51

Lo = 0,076

Lt = 0,145 ($\bar{\alpha} = 0,05$)

Dari perhitungan hasil uji normalitas sebagaimana ditunjukkan dalam tabel 4.11, diperoleh harga Lo untuk data *posttest* lebih kecil dibandingkan dengan Lt pada taraf nyata $\bar{\alpha} = 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keseluruhan data *posttest* berasal dari data yang berdistribusi normal.

Setelah pengujian normalitas data dilakukan, pengujian selanjutnya yaitu menggunakan “uji t” untuk mengetahui adanya perbedaan sebelum ataupun setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan video cedera dan penanggulangannya.

Tabel 4.12 Data Hasil Uji Efektifitas Menggunakan Uji t

No	Pre-Test (x)	Post-Test (y)	Beda (x-y)	Beda Kuadrat (x-y)
1	20	72	-52	104
2	20	72	-52	104
3	20	72	-52	104
4	24	76	-52	104
5	24	76	-52	104
6	28	76	-48	96
7	28	76	-48	96
8	28	76	-48	96
9	32	76	-44	88
10	32	80	-48	96
11	32	80	-48	96
12	36	80	-44	88
13	36	80	-44	88
14	36	80	-44	88
15	36	80	-44	88
16	40	80	-40	80
17	40	84	-44	88
18	40	84	-44	88
19	44	84	-40	80
20	44	84	-40	80
21	44	84	-40	80
22	46	84	-38	76
23	48	88	-40	80
24	48	88	-40	80
25	48	88	-40	80
26	48	88	-40	80
27	52	88	-36	72
28	52	88	-36	72
29	52	92	-40	80
30	52	92	-40	80
31	52	92	-40	80
32	56	92	-36	72
33	56	92	-36	72
34	56	96	-40	80
35	60	96	-36	72
36	60	96	-36	72
37	64	100	-36	72
Jumlah	1534	3112	-1578	3156
Rata-rata	41,45945946	84,10810811	-42,64864865	85,2972973

Sumber: Data primer diolah

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari *Pretest* dan *Posttest*

$\sum X^2 d$ = Jumlah Kuadrat Deviasi

N = Subyek pada *Sample*

d.b. = N-1

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{-1578}{37} = -42,64$$

$$X^2d = 3160$$

$$t = \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum X^2d}}{N(N-1)}} = \frac{-42,64}{\frac{\sqrt{3160}}{37(37-1)}} = \frac{-42,64}{1,539} = -27,70$$

$$Lo = -27,70$$

$$Lt = 1,687 (N=37)$$

Pengambilan keputusan uji t jika nilai probabilitas atau nilai hitung < nilai tabel, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest* yang artinya terdapat pengaruh penggunaan video cedera dan penanggulangannya dalam meningkatkan hasil belajar. Jika nilai probabilitas atau nilai hitung > nilai tabel, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest* yang artinya tidak ada pengaruh penggunaan video cedera dan penanggulangannya dalam meningkatkan hasil belajar. Pengambilan keputusan berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai hitung sebesar -27,70 lebih kecil dari pada nilai tabel sebesar 1,687, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan video cedera dan penanggulangannya dapat meningkatkan hasil belajar.

5. Kesimpulan dan Saran

5.1. Kesimpulan

Setelah melaksanakan pengembangan video cedera dan penanggulangannya dapat disimpulkan bahwa:

- Produk video cedera dan penanggulangannya terbukti efektif dan efisien dalam meningkatkan proses pembelajaran.
- Produk video cedera dan penanggulangannya terbukti efektif dan efisien dalam memaksimalkan ketersediaan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan tersebut dapat menjawab permasalahan yang disebabkan oleh minimnya sumber yang digunakan. Sebagai ketersediaan media pembelajaran diabad 21, serta membantu pengajar untuk memfasilitasi siswa yang memiliki

karakteristik dan kecepatan belajar yang berbeda-beda. Sehingga, para tenaga pengajar dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai alternatif untuk membangun pembelajaran menggunakan video cedera dan penanggulangannya untuk memaksimalkan sarana dan prasarana yang ada disekolah.

5.2. Saran

Berikut ini akan dikemukakan saran dari peneliti yang meliputi: saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

5.2.1. Saran Pemanfaatan

Produk video cedera dan penanggulangannya telah menunjukkan bahwa layak digunakan dan dijadikan referensi tambahan bagi pembelajar dalam proses pembelajaran, saran pemanfaatan produk dari pengembang yang berkaitan dengan pengembangan video cedera dan penanggulangannya, sebagai berikut:

- a. Dalam penggunaan produk pembelajaran ini disarankan pengguna mengetahui dan memahami pemakaian laptop dan LCD proyektor agar pada penggunaan produk dapat berlangsung dengan baik.
- b. Produk pembelajaran ini akan lebih bermanfaat jika pengajar sudah tahu cara bagaimana menggunakannya.
- c. Produk pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media, alat dan sarana dan strategi penyampaian dalam proses pembelajaran untuk memaksimalkan sarana dan prasaran laptop dan LCD proyektor.

5.2.2. Saran Desiminasi

Dalam penelitian dan pengembangan sebelum dilakukan penyebar luasan produk pengembangan ke lingkup yang lebih luas maka produk sebaiknya dievaluasi kembali serta disesuaikan dengan kondisi lingkungan serta dengan kebutuhan yang ada pada instansi yang dituju. Pengembangan produk yang telah dibuat disesuaikan dengan keadaan yang ada pada populasi penelitian, akan tetapi bila dengan penyesuaian kebutuhan untuk dapat menggunakan produk pembelajaran video cedera dan penanggulangannya ini dapat digunakan dan disebarluaskan pada tempat yang membutuhkan.

5.2.3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Meskipun hasil validasi dan ujicoba menunjukkan bahwa produk pembelajaran telah layak dan dapat digunakan, namun masih dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

- a. Produk pembelajaran dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan lapangan saat ini, maka apabila dihindak dikembangkan lebih lanjut perlu disesuaikan dengan keadaan kebutuhan lapangan pada saat itu.
- b. Produk pembelajaran ini dapat menjadi acuan untuk pengembangan lebih lanjut dengan materi pembelajaran yang telah di *uptodate*.
- c. Untuk pengembangan pembelajaran menggunakan video cedera dan penanggulangannya perlu diperhatikan analisis kompetensi yang dihasilkan, tujuan pembelajaran, karakteristik pebelajar, strategi penyampaian pembelajaran, lokasi, kemampuan pengajar dan sumber daya yang tersedia.

Hasil pengembangan dan penelitian produk pembelajaran yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa produk pengembangan video cedera dan penanggulangannya layak digunakan dalam pembelajaran dapat dijadikan alternatif sumber belajar, sehingga video cederan dan penanggulangan ini dapat memaksimalkan sarana dan prasarana yang sudah ada seperti laptop dan LCD proyektor.

Daftar Pustaka

- Akbar, S. dan S. H. (2010). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. (C. Karya, Ed.). Yogyakarta.
- Anam, K. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Smp Bani Muqiman Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4, 2.
- Arda, Saehana, S. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa Smp Kelas VIII, 69–77.
- Aria Pramudito. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan. *Pengembangan Media Pembelajaran*, 1–12.
- Borg, W. R. & G. M. D. (1983). *Educational Research An Introduction Fourth*

Edition (Longman). New York And London.

Budi Prasetyanto, & Asyhar, R. (2011). Pengembangan Video Pembelajaran Memperbanyak Tanaman Dengan Sambung Pucuk Untuk Siswa Smk, *1*(1), 58–69.

Creswell, J. W. (2015). *Riset Pendidikan, Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. (Pustaka Belajar, Ed.). Yogyakarta.

Darmawan, B. (2014). Manajemen Sarana dan Prasarana Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pelopor Pendidikan*, *6*(2), 93–102. Retrieved from <http://www.stkipgrismmp.ac.id/jurnal-pelopor-pendidikan-4/>

Departemen Pendidikan. (2007). Manajemen sarana dan prasarana pendidikan persekolahan berbasis sekolah.

Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, *1*(4), 104–117.

Ika Dewi Rahmawati. (2012). Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Tugas dan Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) Program Studi Agama Islam (Tarbiyah) Disusun Oleh:, (Mi).

Ika, I. P. S. P. C. R. (2014). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Konsep Elastisitas. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, (September), 122–129.

Kusuma, D. H., Wahyuni, S., & Noviani, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Facebokk Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemasaran Online Di Smk Negeri 3 Surakarta. *Prosiding Seminar Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis*, *1*(1), 1–10.

Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, *37*(1), 27–35.

Marfuah, L. N. H. (2015). Pengaruh Variasi Mengajar Guru Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Ips Terpadu Siswa Kelas Vii Di Mtsn Surakarta II.

Megasari, R. (2014). Peningkatan Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Smpn 5 Bukittinggi. *Administrasi Pendidikan*, *2*, 1–13.

Muhammad Ali. (2009). Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi@ Elektro*, *5*(1), 11–18.

Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *8*(2), 1–10.

- Ni'matus Sholihah. (2014). Manajemen sarana dan prasarana di tk aisyiyah bustanul athfal takerharjo solokuro lamongan, 4(4), 20–33.
- Nyarno. (2013). Media Pembelajaran Interaktif Perangkat Keras Jaringan dan Akses Internet pada SMK MUH. 4 Boyolali. *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika Dan Komputer*, 2(1), 113–117.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007 Tentang Standar Sarana dan Prasarana Untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs), dan Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA).
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 8 Tahun 2017 Tentang Petunjuk Teknis Bantuan Operasional Sekolah.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. Retrieved from <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>
- Putri, N. (2012). Efektifitas Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Pengenalan Alat Musik Daerah Pada Pembelajaran IPS Bagi Anak Tunagrahita Ringan di SDLB 20 Kota Solok. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1 (2)(2), 318–328. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/858/715>
- Rahmat, P. S. (2009). Penelitian Kualitatif. *Journal Equilibrium*. Retrieved from yusuf.staff.ub.ac.id/files/2012/11/Jurnal-Penelitian-Kualitatif.pdf
- Rukimin, K. (n.d.). Multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa arab. *Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, (021), 1–10.
- Rusmini, Sucipto, D. B. (n.d.). Upaya Guru Meningkatkan Keterampilan Dasar Dribbling Dalam Permainan Bola Basket Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas 5. *Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 2(2085–6180), 25–31.
- Sofrayani. (2014). Penggunaan Media Lcd Pada Pembelajaran, 15(2), 53–60.
- Sugianto. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Teknologi Dan Informasi Melalui Model Joyful Learning. *issn 1693-7945*. *Issn*, 1–6.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. (Alfabeta, Ed.). Bandung.
- Supardi, Leonard, Suhendri, H., & Rismurdiyati. (2011). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar, 2(1), 71–81.

- Suri Margi Rahayu, S. (1995). Pengelolaan sarana dan prasarana pendidikan sekolah menengah pertama, (1977), 12–46.
- Tanggela, M. (2013). Analisis Implementasi Kebijakan Pengelolaan Sarana dan Prasarana Sekolah Di SMP Negeri 2 Batu. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 1(1), 26–34.
- Umar. (2013). MEDIA PENDIDIKAN: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, 10, 126–141. Retrieved from [http://download.portalgaruda.org/article.php?article=252206&val=6793&title=MEDIA PENDIDIKAN: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran](http://download.portalgaruda.org/article.php?article=252206&val=6793&title=MEDIA%20PENDIDIKAN%3A%20Peran%20dan%20Fungsinya%20dalam%20Pembelajaran)
- Yudi, A. A. (2012). Pengembangan Mutu Pendidikan Ditinjau Dari Segi Sarana Dan Prasarana (Sarana Dan Prasarana Pplp). *Cerdas Sifa*, (1), 1–9.





LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG DIREKTORAT PROGRAM PASCASARJANA

Kampus : GKB 4 Lantai 1 - 3 Jl. Raya Tlogomas No, 246 Malang
Telp. +62-341-464318, 464319 ext. 318, 319 email : pascaumm@gmail.com

Nomor : E.7.d/0502/PPs-UMM/III/2018
Lamp. : -
Perihal : *Permohonan Ijin Penelitian*

Malang, 16 Maret 2018

Kepada Yth : **Kepala SDN Pucangsari I**

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Malang, dengan ini memohon kesediaan Bapak/ibu untuk memberikan Ijin Penelitian kepada mahasiswa kami:

Nama : **M. AMIN FARIS MAULIDIN AZMI**
NIM : **201610240211013**
Program Studi : **MAGISTER KEBIJAKAN DAN PENGEMBANGAN PENDIDIKAN**
Judul : **PENGEMBANGAN VIDEO DAN PENANGGULANGANNYA UNTUK PEMANFAATAN SARANA DAN PRASARANA DI SEKOLAH DASAR SE-KECAMATAN PURWOSARI**

Demikian, atas perhatian dan kerjasama kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan :

1. Ketua Program Studi Magister Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan
2. Arsip



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
DIREKTORAT PROGRAM PASCASARJANA

Kampus : GKB 4 Lantai 1 - 3 Jl. Raya Tlogomas No, 246 Malang
Telp. +62-341-464318, 464319 ext. 318, 319 email : pascaumm@gmail.com

Nomor : E.7.d/0502/PPs-UMM/III/2018
Lamp. : -
Perihal : *Permohonan Ijin Penelitian*

Malang, 16 Maret 2018

Kepada Yth : **Kepala SDN Sukodermo**
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Malang, dengan ini memohon kesediaan Bapak/ibu untuk memberikan Ijin Penelitian kepada mahasiswa kami:

Nama : **M. AMIN FARIS MAULIDIN AZMI**
NIM : **201610240211013**
Program Studi : **MAGISTER KEBIJAKAN DAN PENGEMBANGAN PENDIDIKAN**
Judul : **PENGEMBANGAN VIDEO DAN PENANGGULANGANNYA UNTUK PEMANFAATAN SARANA DAN PRASARANA DI SEKOLAH DASAR SE-KECAMATAN PURWOSARI**

Demikian, atas perhatian dan kerjasama kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

A.n. Direktur
Wakil direktur
Akhmad Lir'au, Ph.D



Tembusan :

1. Ketua Program Studi Magister Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan
2. Arsip



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
DIREKTORAT PROGRAM PASCASARJANA

Kampus : GKB 4 Lantai 1 - 3 Jl. Raya Tlogomas No, 246 Malang
Telp. +62-341-464318, 464319 ext. 318, 319 email : pascaumm@gmail.com

Nomor : E.7.d/0502/PPs-UMM/III/2018
Lamp. : -
Perihal : *Permohonan Ijin Penelitian*

Malang, 16 Maret 2018

Kepada Yth : **Kepala SDN Kayoman**

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Malang, dengan ini memohon kesediaan Bapak/ibu untuk memberikan Ijin Penelitian kepada mahasiswa kami:

Nama : **M. AMIN FARIS MAULIDIN AZMI**
NIM : **201610240211013**
Program Studi : **MAGISTER KEBIJAKAN DAN PENGEMBANGAN PENDIDIKAN**
Judul : **PENGEMBANGAN VIDEO DAN PENANGGULANGANNYA UNTUK PEMANFAATAN SARANA DAN PRASARANA DI SEKOLAH DASAR SE-KECAMATAN PURWOSARI**

Demikian, atas perhatian dan kerjasama kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan :

1. Ketua Program Studi Magister Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan
2. Arsip



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
DIREKTORAT PROGRAM PASCASARJANA

Kampus : GKB 4 Lantai 1 - 3 Jl. Raya Tlogomas No, 246 Malang
Telp. +62-341-464318, 464319 ext. 318, 319 email : pascaumm@gmail.com

Nomor : E.7.d/0502/PPs-UMM/III/2018
Lamp. : -
Perihal : *Permohonan Ijin Penelitian*

Malang, 16 Maret 2018

Kepada Yth : Kepala SDN Sengon I

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Malang, dengan ini memohon kesediaan Bapak/ibu untuk memberikan Ijin Penelitian kepada mahasiswa kami:

Nama : **M. AMIN FARIS MAULIDIN AZMI**
NIM : **201610240211013**
Program Studi : **MAGISTER KEBIJAKAN DAN PENGEMBANGAN PENDIDIKAN**
Judul : **PENGEMBANGAN VIDEO DAN PENANGGULANGANNYA UNTUK PEMANFAATAN SARANA DAN PRASARANA DI SEKOLAH DASAR SE-KECAMATAN PURWOSARI**

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

A.n. Direktur,
Wakil Direktur

Akhsanul Ulfah, Ph.D.

Tembusan :

1. Ketua Program Studi Magister Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan
2. Arsip

Lampiran 2. Surat Permohonan Justifikasi Ahli Media



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG DIREKTORAT PROGRAM PASCASARJANA

Kampus : GKB 4 Lantai 1 - 3 Jl. Raya Tlogomas No, 246 Malang
Telp. +62-341-464318, 464319 ext. 318, 319 email : pascaumm@gmail.com

Nomor : E.7.d/0502/PPs-UMM/III/2018
Lamp. : -
Perihal : *Permohonan Ijin Penelitian*

Malang, 20 Maret 2018

Kepada Yth : Bapak Eka Pramono Adi, S. I. P., M.Si

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Malang, dengan ini memohon kesediaan Bapak/ibu untuk memberikan Ijin Penelitian kepada mahasiswa kami:

Nama : **MOCH. AMIN FARIS MAULIDIN**
NIM : **201610240211013**
Program Studi : **MAGISTER KEBIJAKAN DAN PENGEMBANGAN PENDIDIKAN**
Judul : **PENGEMBANGAN VIDEO CIDERA DAN PENANGGULANGAN UNTUK OPYIMALISASI PELAKSANAAN KEBIJAKAN PEMANFAATAN SARANA DAN PRASARANA DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE – KECAMATAN PURWOSARI**

Demikian, atas perhatian dan kerjasama kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan :

1. Ketua Program Studi Magister Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan

Lampiran 3. Hasil Justifikasi Ahli Media

INSTRUMEN EVALUASI AHLI MEDIA

A. Identitas Ahli Media

Nama : Eka Pramono Adi
NIP : 19681105 199512 1001
Alamat : Kota Malang
Pekerjaan : Dosen / Kepala Lab. TEP
Instansi Kerja : FIP UM

B. Petunjuk Pengisian

1. Mohon untuk membaca petunjuk pengisian angket terlebih dahulu.
2. Mohon untuk mengamati video cedera dan penanggulangannya untuk pemanfaatan sarana dan prasarana di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Purwosari yang telah diberikan, dan pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan pilihan Bapak/Ibu pada lembar kuesioner validitas dengan cara memberikan tanda silang (X) pada salah satu jawaban.
3. Selain memberikan jawaban, Bapak/Ibu dimohon memberikan masukan ataupun saran terhadap produk video cedera dan penanggulangannya untuk pemanfaatan sarana dan prasarana di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Purwosari.

C. Skor Jawaban

- Jawaban (a) = mendapat skor 4
- Jawaban (b) = mendapat skor 3
- Jawaban (c) = mendapat skor 2
- Jawaban (d) = mendapat skor 1

D. Pertanyaan

1. Bagaimana ketepatan desain pada *cover* kotak CD?

- | | |
|--|-----------------|
| a. Sangat tepat | c. Kurang tepat |
| <input checked="" type="checkbox"/> b. Tepat | d. Tidak tepat |

Saran:

Centralkan logo resmi Kurikulum 2013 pd. cover CD.

2. Bagaimana kejelasan desain pada *cover* kotak CD?

- | | |
|--|-----------------|
| a. Sangat jelas | c. Kurang jelas |
| <input checked="" type="checkbox"/> b. Jelas | d. Tidak jelas |

Saran:

3. Bagaimana kemenarikan desain pada *cover* kotak CD?

- | | |
|--|-------------------|
| a. Sangat menarik | c. Kurang Menarik |
| <input checked="" type="checkbox"/> b. Menarik | d. Tidak Menarik |

Saran:

4. Bagaimana ketepatan desain pada *cover* CD?

- | | |
|--|-----------------|
| a. Sangat Tepat | c. Kurang tepat |
| <input checked="" type="checkbox"/> b. Tepat | d. Tidak tepat |

Saran:

5. Bagaimana kejelasan desain pada *cover* CD?

- | | |
|--|-----------------|
| a. Sangat Jelas | c. Kurang jelas |
| <input checked="" type="checkbox"/> b. Jelas | d. Tidak jelas |

Saran:

.....

.....

.....

6. Bagaimana kemenarikan desain pada *cover* CD?

- ☒ Sangat Menarik c. Kurang Menarik
b. Menarik d. Tidak Menarik

Saran:

.....

.....

.....

7. Bagaimana ketepatan gambar pada video?

- a. Sangat tepat c. Kurang tepat
☒ Tepat d. Tidak tepat

Saran:

.....

.....

.....

8. Bagaimana kejelasan gambar pada video?

- a. Sangat jelas c. Kurang jelas
☒ Jelas d. Tidak jelas

Saran:

.....

.....

.....

9. Bagaimana kemenarikan gambar pada video?

- a. Sangat menarik c. Kurang Menarik
☒ Menarik d. Tidak Menarik

Saran:

.....

.....

.....

10. Bagaimana ketepatan huruf pada video?

- | | |
|--|-----------------|
| a. Sangat tepat | c. Kurang tepat |
| <input checked="" type="checkbox"/> b. Tepat | d. Tidak tepat |

Saran:

.....

.....

.....

11. Bagaimana kejelasan huruf pada video?

- | | |
|--|-----------------|
| a. Sangat jelas | c. Kurang jelas |
| <input checked="" type="checkbox"/> b. Jelas | d. Tidak jelas |

Saran:

.....

.....

.....

12. Bagaimana kemenarikan huruf pada video?

- | | |
|--|-------------------|
| a. Sangat menarik | c. Kurang Menarik |
| <input checked="" type="checkbox"/> b. Menarik | d. Tidak Menarik |

Saran:

.....

.....

.....

13. Bagaimana ketepatan suara pada video?

- | | |
|--|-----------------|
| a. Sangat tepat | c. Kurang tepat |
| <input checked="" type="checkbox"/> b. Tepat | d. Tidak tepat |

Saran:

Kualitas voice perlu dioptimalkan, masih ada noise, dan

intervensi kuat musik latar

.....

.....

14. Bagaimana kejelasan suara pada video?

- | | |
|--|-----------------|
| a. Sangat jelas | c. Kurang jelas |
| <input checked="" type="checkbox"/> b. Jelas | d. Tidak jelas |

Saran:

idem no. 13

15. Bagaimana kemenarikan suara pada video?

- | | |
|--|-------------------|
| a. Sangat menarik | c. Kurang Menarik |
| <input checked="" type="checkbox"/> b. Menarik | d. Tidak Menarik |

Saran:

16. Bagaimana ketepatan penyampaian isi pada video?

- | | |
|--|-----------------|
| c. Sangat tepat | c. Kurang tepat |
| <input checked="" type="checkbox"/> d. Tepat | d. Tidak tepat |

Saran:

17. Bagaimana kejelasan penyampaian isi pada video?

- | | |
|--|-----------------|
| c. Sangat jelas | c. Kurang jelas |
| <input checked="" type="checkbox"/> d. Jelas | d. Tidak jelas |

Saran:

18. Bagaimana kemenarikan penyampaian isi pada video?

- | | |
|---|-------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat menarik | c. Kurang Menarik |
| d. Menarik | d. Tidak Menarik |

Saran:

E. Saran dan masukan lain tentang video yang dikembangkan :

Secara umum Cukup Baik. Tetapi ada beberapa hal yg. sangat perlu penyempurnaan / optimalisasi, yaitu :

a. Kualitas video (camera shake, out of focus, dan penyutradanaan thd. aktor/peraga asigien), padahal video ini adalah komponen utama media ini.

b. jika produk media ini ditujukan utk. pembelajaran (include kurik. 2013), cantumkan / informasikan tentang tujuan instruksional (KI dan KD), tempatkan misalnya pada cover blng CD, serta button khusus pada sajian multimedia - nya.

Jika memungkinkan, bisa berkolaborasi dgn tim kreatif pengembang video profesional.


Eka P.A.

Lampiran 4. Rekapitulasi Hasil Justifikasi Ahli Media

No	Aspek	Jawaban	V-ah 1	TSEV	S-max	Persentase %
1	Bagaimana ketepatan desain pada <i>cover</i> kotak CD?	B	3	9	12	75%
2	Bagaimana kejelasan desain pada <i>cover</i> kotak CD?	B	3			
3	Bagaimana kemenarikan desain pada <i>cover</i> kotak CD?	B	3			
4	Bagaimana ketepatan desain pada <i>cover</i> CD?	B	3	10	12	83,3%
5	Bagaimana kejelasan desain pada <i>cover</i> CD?	B	3			
6	Bagaimana kemenarikan desain pada <i>cover</i> CD?	A	4			
7	Bagaimana ketepatan gambar pada video?	B	3	9	12	75%
8	Bagaimana kejelasan gambar pada video?	B	3			
9	Bagaimana kemenarikan gambar pada video?	B	3			
10	Bagaimana ketepatan huruf pada video?	B	3	9	12	75%
11	Bagaimana kejelasan huruf pada video?	B	3			
12	Bagaimana kemenarikan huruf pada video?	B	3			
13	Bagaimana ketepatan suara pada video?	B	3	9	12	75%
14	Bagaimana kejelasan suara pada video?	B	3			
15	Bagaimana kemenarikan suara pada video?	B	3			
16	Bagaimana ketepatan penyampaian isi pada video?	B	3	10	12	83,3%
17	Bagaimana kejelasan penyampaian isi pada video?	B	3			
18	Bagaimana kemenarikan penyampaian isi pada video?	A	4			
Jumlah				56	72	77,78%

Lampiran 5. Hasil Justifikasi Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN EVALUASI AHLI PEMBELAJARAN

A. Identitas Ahli Pembelajaran

Nama : Dr. Agus Timus, M. Pd.
NIP : 196607211991031003
Alamat : Jl. Raya Tlogomas no. 246 Malang
Pekerjaan : Dosen UMM
Instansi Kerja : Universitas Muhammadiyah Malang

B. Petunjuk Pengisian

1. Mohon untuk membaca petunjuk pengisian angket terlebih dahulu.
2. Mohon untuk mengamati video cedera dan penanggulangannya untuk pemanfaatan sarana dan prasarana di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Purwosari yang telah diberikan, dan pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan pilihan Bapak/Ibu pada lembar kuesioner validitas dengan cara memberikan tanda silang (X) pada salah satu jawaban.
3. Selain memberikan jawaban, Bapak/Ibu dimohon memberikan masukan ataupun saran terhadap produk video cedera dan penanggulangannya untuk pemanfaatan sarana dan prasarana di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Purwosari.

C. Skor Jawaban

- Jawaban (a) = mendapat skor 4
- Jawaban (b) = mendapat skor 3
- Jawaban (c) = mendapat skor 2
- Jawaban (d) = mendapat skor 1

D. Pertanyaan

Pengertian cedera

1. Bagaimana tingkat kejelasan pada pengertian cedera?

- | | |
|--|-----------------|
| <input checked="" type="radio"/> a. Sangat jelas | c. Kurang Jelas |
| b. Jelas | d. Tidak jelas |

Saran:

.....

.....

.....

2. Bagaimana tingkat kemenarikan pada pengertian cedera?

- | | |
|---|-------------------|
| a. Sangat menarik | c. Kurang menarik |
| <input checked="" type="radio"/> b. Menarik | d. Tidak menarik |

Saran:

.....

.....

.....

3. Bagaimana tingkat kemudahan memahami pengertian cedera?

- | | |
|--|-----------------|
| <input checked="" type="radio"/> a. Sangat mudah | c. Kurang mudah |
| b. Mudah | d. Tidak mudah |

Saran:

.....

.....

.....

4. Bagaimana tingkat ketepatan pengertian cedera?

- | | |
|--|-----------------|
| <input checked="" type="radio"/> a. Sangat tepat | c. Kurang tepat |
| b. Tepat | d. Tidak tepat |

Saran:

.....

.....

.....

5. Apakah pengertian cedera efektif digunakan dalam proses pembelajaran?

- | | |
|--|-------------------|
| <input checked="" type="radio"/> a. Sangat efektif | c. Kurang efektif |
|--|-------------------|

- b. Efektif d. Tidak efektif

Saran:

.....

.....

.....

6. Apakah pengertian cedera bermanfaat dalam proses pembelajaran?

- a. Sangat bermanfaat c. Kurang bermanfaat
☒ b. Bermanfaat d. Tidak bermanfaat

Saran:

.....

.....

.....

Prinsip Penanganan Cedera

7. Bagaimana tingkat kejelasan pada prinsip penanganan cedera?

- ☒ a. Sangat jelas c. Kurang Jelas
b. Jelas d. Tidak jelas

Saran:

.....

.....

.....

8. Bagaimana tingkat kemenarikan pada prinsip penanganan cedera?

- ☒ a. Sangat menarik c. Kurang menarik
b. Menarik d. Tidak menarik

Saran:

.....

.....

.....

9. Bagaimana tingkat kemudahan memahami prinsip penanganan cedera?

- a. Sangat mudah c. Kurang mudah
☒ b. Mudah d. Tidak mudah

Saran:

.....

.....
.....
10. Bagaimana tingkat ketepatan prinsip penanganan cedera?

- ☒ a. Sangat tepat
c. Kurang tepat
c. Tepat
d. Tidak tepat

Saran:
.....
.....
.....

11. Apakah prinsip penanganan cedera efektif digunakan dalam proses pembelajaran?

- a. Sangat efektif
c. Kurang efektif
☒ b. Efektif
d. Tidak efektif

Saran:
.....
.....
.....

12. Apakah prinsip penanganan cedera bermanfaat dalam proses pembelajaran?

- ☒ a. Sangat bermanfaat
c. Kurang bermanfaat
b. Bermanfaat
d. Tidak bermanfaat

Saran:
.....
.....
.....

Cedera Dalam Kehidupan Sehari-hari dan Penanggulangannya

13. Bagaimana tingkat kejelasan pada video pada cedera dalam kehidupan sehari-hari dan penanggulang?

- a. Sangat jelas
c. Kurang Jelas
☒ b. Jelas
d. Tidak jelas

Saran:
.....

.....
.....
14. Bagaimana tingkat kemenarikan pada video pada cedera dalam kehidupan sehari-hari dan penanggulang?

- a. Sangat menarik
☒ b. Menarik
c. Kurang menarik
d. Tidak menarik

Saran:
.....
.....
.....

15. Bagaimana tingkat kemudahan memahami video pada cedera dalam kehidupan sehari-hari dan penanggulang?

- ☒ a. Sangat mudah
b. Mudah
c. Kurang mudah
d. Tidak mudah

Saran:
.....
.....
.....

16. Bagaimana tingkat ketepatan video pada cedera dalam kehidupan sehari-hari dan penanggulang?

- ☒ a. Sangat tepat
b. Tepat
c. Kurang tepat
d. Tidak tepat

Saran:
.....
.....
.....

17. Apakah video cedera dalam kehidupan sehari-hari dan penanggulang efektif digunakan dalam proses pembelajaran?

- a. Sangat efektif
☒ b. Efektif
c. Kurang efektif
d. Tidak efektif

Saran:
.....
.....
.....

18. Apakah video cedera dalam kehidupan sehari-hari dan penanggulangan bermanfaat dalam proses pembelajaran?

- a. Sangat bermanfaat c. Kurang bermanfaat
b. Bermanfaat d. Tidak bermanfaat

Saran:

E. Saran:

Video pembelajaran tsb dapat digunakan dalam pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami cedera. Apalagi peristiwa cedera sering dialami anak-anak usia sekolah dasar. Sehingga mengalami atau dapat digunakan mengantisipasi bila terjadi akibat sampingan dari cedera.
Untuk pengembangan lebih lanjut bisa di buat desain yg berbeda, misal menggunakan gambar 2 dimensi.

Lampiran 6. Rekapitulasi Hasil Justifikasi Ahli Pembelajaran

No.	Komponen	Aspek	Jawaban	(N-1)	TSEV	S-max	Persentase %
1.	Definisi	Kejelasan	a	4	22	24	91,66%
		Kemenarikan	b	3			
		Kemudahan	a	4			
		Ketepatan	a	4			
		Keefektifan	a	4			
		Kemanfaatan	b	3			
2.	Cara dan Penanggulangan	Kejelasan	a	4	22	24	91,66%
		Kemenarikan	a	4			
		Kemudahan	b	3			
		Ketepatan	a	4			
		Keefektifan	b	3			
		Kemanfaatan	a	4			
3.	Video	Kejelasan	b	3	20	24	83.33%
		Kemenarikan	b	3			
		Kemudahan	a	4			
		Ketepatan	a	4			
		Keefektifan	b	3			
		Kemanfaatan	b	3			
Jumlah					64	72	88,89%



Lampiran 7. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Guru (Tahap 1 & 2)

No.	Komponen	Aspek	(N1)	TSEV	S-max	Persentase %
1.	Definisi	Kejelasan	4	23	24	95,83%
		Kemenarikan	3			
		Kemudahan	4			
		Ketepatan	4			
		Keefektifan	4			
		Kemanfaatan	4			
2.	Cara dan Penanggualangan-nya	Kejelasan	4	22	24	91,67%
		Kemenarikan	3			
		Kemudahan	4			
		Ketepatan	3			
		Keefektifan	4			
		Kemanfaatan	4			
3.	Video	Kejelasan	3	22	24	91,67%
		Kemenarikan	4			
		Kemudahan	4			
		Ketepatan	3			
		Keefektifan	4			
		Kemanfaatan	4			
Jumlah				67	72	88,89%

No.	Komponen	Aspek	(N1)	(N2)	TSEV	S-max	Persentase %
1.	Definisi	Kejelasan	4	4	46	48	95,83%
		Kemenarikan	4	4			
		Kemudahan	3	4			
		Ketepatan	4	3			
		Keefektifan	4	4			
		Kemanfaatan	4	4			
2.	Cara dan Penanggualangan	Kejelasan	4	4	45	48	93,75%
		Kemenarikan	3	4			
		Kemudahan	4	3			
		Ketepatan	4	4			
		Keefektifan	4	4			
		Kemanfaatan	4	3			
3.	Video	Kejelasan	3	4	46	48	95,83%
		Kemenarikan	4	4			
		Kemudahan	4	4			
		Ketepatan	4	4			
		Keefektifan	4	3			
		Kemanfaatan	4	4			
Jumlah					137	144	95,14%

Lampiran 8. Rekapitulasi Hasil Uji Coba (Tahap 1 & 2)

Tahap 1

UJI COBA LAPANGAN TAHAP I

No	Cedera	Aspek	Siswa																																		Score	Score Max	Persentase (%)
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34			
1	Pendarahan	Kemudahan	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	121	136	88,97
2		Kemenarikan	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	120	136	88,24	
3		kemanfaatan	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	127	136	93,38	
4	Luka Lecet	Kemudahan	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	123	136	90,44
5		Kemenarikan	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	118	136	86,76
6		kemanfaatan	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	118	136	86,76
7	Luka Robek	Kemudahan	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	126	136	92,65	
8		Kemenarikan	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	123	136	90,44	
9		kemanfaatan	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	122	136	89,71
10	Luka Bakar Ringan	Kemudahan	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	125	136	91,91
11		Kemenarikan	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	121	136	88,97	
12		kemanfaatan	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	122	136	89,71
13	Terkilir	Kemudahan	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	122	136	89,71
14		Kemenarikan	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	125	136	91,91
15		kemanfaatan	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	126	136	92,65
Score																																		1839	2040	90,15			
Score Max																																							
Persentase (%)																																							

Tahap 2

UJI COBA LAPANGAN TAHAP II

No	Cedera	Aspek	Siswa																																																												Score	Score Max	Persentase (%)												
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60															
1	Pendarahan	Kemudahan	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	213	240	88,75												
2		Kemenarikan	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	211	240	87,92																		
3		kemanfaatan	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	212	240	88,33																			
4		Kemudahan	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	218	240	90,83																			
5	Luka Lecet	Kemenarikan	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	213	240	88,75																	
6		kemanfaatan	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	209	240	87,08																			
7		Kemudahan	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	214	240	89,17																	
8	Luka Robek	Kemenarikan	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	222	240	92,50																		
9		kemanfaatan	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	219	240	91,25																			
10	Luka Bakar Ringan	Kemudahan	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	210	240	87,50																	
11		Kemenarikan	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	213	240	88,75																			
12	Terklir	kemanfaatan	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	222	240	92,50																		
13		Kemudahan	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	221	240	92,08																				
14		Kemenarikan	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	209	240	87,08																		
15	kemanfaatan	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	211	240	87,92																	
															Score																																																												3217	3600	89,36
															Score Max																																																														
															Persentase (%)																																																														

Lampiran 9. Rekap Hasil Uji Efektifitas

Uji Efektivitas

No	Nama	Pra	Post
1	Nayla Ayu S	20	76
2	Daud Ghyfariaqila Musa	20	76
3	Dewi Amelia Sari	20	72
4	Eryc Hermawan	24	72
5	Firlie Irhamni Broriand	24	80
6	Gisella Clarissa M	28	92
7	Juanjas Haqwanuur Rid	28	80
8	Marselia Pratama Putri	28	84
9	Maulidya Gladis Aprilia	32	92
10	Meltiandara Prisca D	32	76
11	Muhamad Bahrul Alam	32	72
12	Muhammad Muchyiddin	36	84
13	Muhammad Ridho Abdillah	36	92
14	Nabila Laily Evelyn	36	84
15	Nazla Nafiela	36	92
16	Putri Ayunda Fauziah	40	92
17	Rahayu Sabila	40	92
18	Sapta Teguh Firmansyah	40	88
19	M. Fitrah Aziz Mutawakkil	44	84
20	Angelia Syafana	44	76
21	Dina Njunita	44	96
22	Ferdi Agus Maulana	46	88
23	Galih Permadani	48	76
24	Julian Erlangga Sofiandi	48	84
25	Markhatul Aulia	48	80
26	Muhammad Fathur Rasyad	48	100
27	Mukhammad Wahyu W	52	88
28	Nabila Romadhani W.	52	80
29	Nova Kurniawati	52	96
30	Rani Dwi Nur Faizah	52	80
31	Riski Wulan Ramadani	52	88
32	Siti Nur Aisyah	56	88
33	Slesha Joe Andhira Yusuf	56	80
34	Vernanda Dwi Alexandria	56	96
35	Vio Rangga Mahendra	60	80
36	Yanuar Renno Irvansyah	60	84
37	Yunita Ayu Rahmawati	64	88

Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian



Analisis Kebutuhan



Uji Ahli Efektifitas



Uji Coba Lapangan



Uji Coba Lapangan (Tahap 1 & 2)

Uji Efektifitas (Pra & Post Test)



Pengambilan soal



Peneliti Menjelaskan soal



Peneliti mempersilahkan peserta mengerjakan soal



Peserta dipersilahkan mengerjakan soal